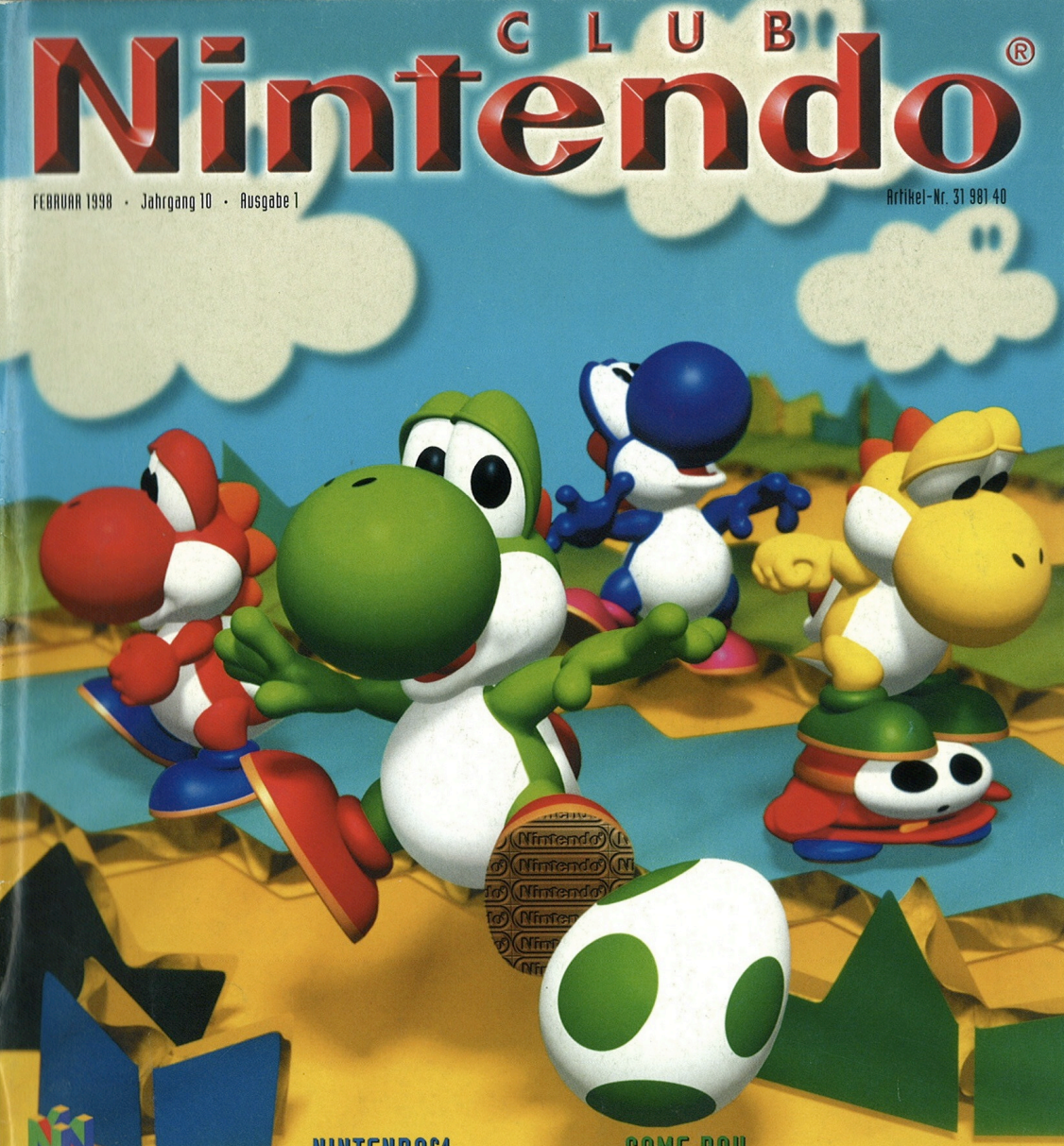
CLUB Nintendo®

FEBRUAR 1998 • Jahrgang 10 • Ausgabe 1

Artikel-Nr. 31 981 40



NINTENDO64

- Yoshi's Story
- Snowboard Kids
- Cruis'n USA
- etc.

GAME BOY

- Die Schlümpfe III
- Pocket Bomberman
- Wario Land 2
- etc.

- News aus Japan
- Nintendo Space World

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

EDITORIAL

Wer hätte das gedacht? Vor fast genau zehn Jahren, an Weihnachten 1988, erschien die legendäre Erstausgabe des Club Nintendo Magazins (damals noch „Play Nintendo"). Wesentlicher Bestandteil des achtseitigen Newsletters waren Tips, Tricks und Tastenkombinationen zu den populärsten NES-Spielen. Die Präsentation beschränkte sich auf kurze Texte und einfarbige Illustrationen, Bildschirmfotos und Levelkarten gab es nicht. Glücklicherweise haben sich die Zeiten geändert – heute haltet Ihr ein 84seitiges, knallbuntes und mit einer Unmenge von Tips, News und Infos gespicktes Club Magazin in den Händen, das ab dieser Ausgabe auch in Österreich und in der Schweiz gelesen wird – ein herzliches Willkommen & Grüezi an unsere alpenländischen Fans!

Ende November fand in Tokio die „SpaceWorld'97" (ehemals „Shoshinkai") statt. Die Hausmesse Nintendos bot eine Menge Neues und viele Überraschungen – von der Pocket Camera und dem Pocket Printer (neues Game Boy-Zubehör) bis hin zum N64-Mikrofon, dem N64-Game Boy Pak und der N64-Maus (neues Nintendo64-Zubehör) – für jeden war etwas dabei. Am Wichtigsten war natürlich die Präsentation des 64DD's und der ersten Spiele für das Nintendo64-Zusatzlaufwerk. Mehr darüber verraten wir Euch ab Seite 8 im Rahmen unseres (aus Platzgründen) kleinen Space World-Specials.

Claude M. Moyse

WORLD OF NINTENDO

HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
redaktion@nintendo.de

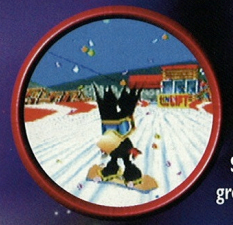
REDAKTIONSFAX
06026950308

SPIELE-HOTLINE
13:00 – 19:00 UHR
06026940940

KONSUMENTENBERATUNG
11:00 – 19:00 UHR
01305806

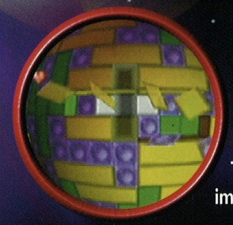
GEBÜHRENFREIEN

YOSHI'S STORY: Farbenrausch und Früchtewahn!

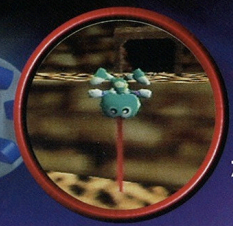


SNOWBOARD KIDS: Schneehasen mit großen Nasen!

CRUIS'N USA: Mit Tempo 200 durch die USA!



TETRISPHERE: Technobeats im Thunderglobe!



CHAMELEON TWIST: Zungenkünste in 3-D!

INHALT

1/98

FIRST LOOK

14 **Yoshi's Story** *(Nintendo64)*
20 **Snowboard Kids** *(Nintendo64)*
26 **Die Schlümpfe im Alptraumland** *(Game Boy)*
30 **Pocket Bomberman** *(Game Boy)*
34 **Cruis'n USA** *(Nintendo64)*
36 **Tetrisphere** *(Nintendo64)*
38 **Timon & Pumbaas Spielesammlung** *(SNES)*
40 **Nagano Winter Olympics 98** *(Nintendo64)*
46 **Wario Land 2** *(Game Boy)*
50 **FIFA-Road To Worldcup 98** *(Nintendo64)*
52 **Forsaken** *(Nintendo64)*
54 **Chameleon Twist** *(Nintendo64)*

ZOOM IN

60 **Diddy Kong Racing** *(Nintendo64)*
64 **Mischief Makers** *(Nintendo64)*
66 **Bomberman 64** *(Nintendo64)*
68 **Donkey Kong Land 3** *(Game Boy)*

SPECIALS

8 **Report: Space World '97 in Tokio**
12 **Preview: Neue Kracher für's Nintendo64**
41 **Doppelposter: Disneys Hercules/Bomberman 64**
70 **Comic: Sag Niemals Holerö!**

CLASSIX

80 **Super Mario World 2 – Yoshi's Island** *(SNES)*
Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest *(SNES)*
81 **Super Street Fighter II** *(SNES)*
Sim City *(SNES)*

RUBRIKEN

3 **Editorial**
6 **News Flash**
7 **System Charts**
56 **Club Center**
59 **Impressum**
76 **Trick Zone**
78 **Hotline**

NEWS FLASH

MUSIKALISCHER WARP INS LYLAT-SYSTEM

Sound of Lylat-CD als Abogeschenk

Mit Fox McCloud den teuflischen Andross besiegt, im Internet die abgefahrene lylatiansche Homepage besucht - und jetzt? Entzugserscheinungen, weil die tägliche Dosis mit neuem lylatianischen Material fehlt? Keine Sorge, hier wartet der nächste Hammer aus den fernen Weiten des Lylat-Universums auf Euch: Die erste (und einzige) CD mit dem Originalsound aus dem spannenden Weltraumepos um das Star Fox-Team. SOUND OF LYLAT heißt der heiße Silberling, der Euch akustisch ins weite All warpt! Wie Ihr an das wertvolle Stück mit mehr als einer Stunde Originalmusik rankommt? Ganz einfach: Mit dem Club Nintendo Power-Abo werdet Ihr stolzer Besitzer dieser Scheibe – und die gibt es exklusiv auch nur in Verbindung mit dem Abo.

Und Ihr wißt ja: Das Power-Abo hat obendrein noch den Vorteil, daß alle zwei Monate das Club Nintendo-Magazin im heimischen Briefkasten steckt! Pünktlich, druckfrisch, gut verpackt und von der ersten bis zur letzten Seite voll mit Nintendo Pur! Mehr Infos zum Abo gibt's auf Seite 82 in dieser Ausgabe.

EUROPA-PREMIEREN-HATTRICK

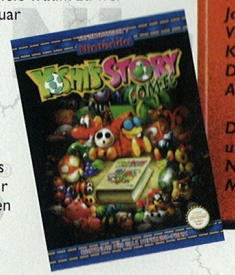
Große Ereignisse werfen ja bekanntlich die berühmten Schatten voraus – und so auch diesmal, denn vom 5. bis 11. Februar stehen einige, oder um genau zu sein, drei große Ereignisse ins Haus. Erstens findet die 49. Nürnberger Spielwarenmesse in diesem Zeitraum statt und zweitens und drittens präsentiert Nintendo dort gleich zwei neue Spiele.

Wir sind dort selbstverständlich mit einem eigenen Messestand vertreten, und auf 1.000 Quadratmetern zeigen wir unsere Klassiker, unsere Renner und natürlich auch alles Neue für das Nintendo64 und den Game Boy Pocket!

Zusätzlich dazu wird es drei Europa-Premieren geben: Erstmals vorgestellt werden die Pocket Camera sowie die beiden brandneuen Superspiele YOSHI'S STORY und SNOWBOARD KIDS! (Wenn Ihr jetzt schon mehr darüber wissen wollt: In diesem Heft lest Ihr alles Wichtige über die drei supercoolen Neuheiten!)

ERST DER COMIC, DANN DAS SPIEL

Bevor noch Shigeru Miyamotos langerwarteter Geniestreich YOSHI'S STORY in den Regalen auf Euch wartet, habt Ihr die Chance, einen ersten Blick auf den neuen Spiele-Traum zu werfen: Schon im Februar könnt Ihr überall, wo es Nintendo gibt, exklusiv und kostenlos das neue Comic zu YOSHI'S STORY abholen! (Damit Ihr schon mal einen Vorgeschmack auf das bekommt, worauf Ihr Euch ab März freuen könnt!)



SCHMEISST EUREN SPIEGEL WEG

Die Pocket Camera für den Game Boy

Macht ein Bild von Euch, Euren Eltern oder Freunden, malt ihnen Bärte und Brillen, zerstört die Frisuren, schreibt was drauf und druckt die Bilder aus, um sie in der Schule oder im Büro zu verteilen!

Was wir meinen ist nicht die neue Methode, wie auch die Kripo ihre Phantombilder erstellt, sondern eine der neuesten und originellsten Ideen für den Game Boy Pocket: Die Pocket Camera und der Pocket Printer ergeben zusammen ein Gespann, mit dem Ihr richtig Spaß haben könnt!

Die Pocket Camera wird auf den Game Boy aufgesteckt, und über ein Game Link-Kabel könnt Ihr die auf dem Display bearbeiteten Bilder mit dem neuen Pocket Printer ausdrucken.

Sammelt die Bilder Eurer Freunde und Eurer Familien, dreht Videosequenzen und macht aus Eurem Game Boy die flachste Kamera der Welt...

Game Boy Pocket Camera und Pocket Printer werden voraussichtlich in diesem Jahr auch in Deutschland erhältlich sein, nur steht ein Release-Date noch nicht fest – wir sagen Euch aber rechtzeitig, wenn es soweit ist!

Challenge

Naja, soooo schwer war die letzte Challenge ja gar nicht, und Ihr habt fast alle richtig gelegen! Die Adressen der drei Nintendo-Internetseiten lauten:

www.nintendo.de
www.lylatwars.de
www.diddy-kong-racing.de

Wir haben bergeweise Zuschriften bekommen - und wie versprochen drucken wir hier die zehn Flottesten unter Euch namentlich ab:

Christoph Bonecke, Langenhagen
Bettina Bütow, Bissendorf
Rolf Eckhart, Geldern
Katja Esche, Ingersleben
Holger Haise, Winterbach
Janina Neumann, Osnabrück
Vinh Pham, Essen
Kay Rusch, Meissen
David Sonnenberg, Ducherow
Andrea Walter, Kassel

Diese zehn Glücklichen und all Ihr unzähligen Ungenannten wißt es ja: Nintendo ist im Internet nur einen Mausklick entfernt!

NINTENDO 64

1 (1) ●	**Super Mario 64** Action Adventure *Nintendo*	1		m
2 (3) ▲	**Diddy Kong Racing** Fun Racing Adventure *Nintendo*	4		m c
3 (2) ▼	**Lylat Wars** Shoot'em Up *Nintendo*	4		m
4 (7) ▲	**Extreme G** Racing *Acclaim*	4		c
5 (4) ▼	**Mario Kart 64** Fun Racing *Nintendo*	4		m c
6 (6) ●	**Wave Race 64** Racing *Nintendo*	2		m c
7 (5) ▼	**Int. Superstar Soccer 64** Sports *Konami*	4		c
8 (9) ▲	**Blast Corps** Action Adventure *Nintendo*	1		m c
9 (8) ▼	**Turok – Dinosaur Hunter** Action *Acclaim*	1		c
10 (10) ●	**Bomberman 64** Action Adventure *Nintendo*	4		m c
11 (12) ▲	**Multi Racing Championship** Racing *Bomico Laguna*	2		m
12 (–) ▲	**Clayfighter 63 1/3** Fighting *Acclaim*	2		
13 (–) ▲	**Tetrisphere** Puzzle *Nintendo*	2		m
14 (14) ●	**Mischief Makers** Action *Nintendo*			m c
15 (14) ▲	**Wayne Gretzky's 3D Hockey** Sports *Nintendo*	4		c
16 (11) ▲	**Star Wars – Shadows Of The Empire** Action *Nintendo*	1		
17 (17) ●	**Automobili Lamborghini** Racing *Konami*	4		m c
18 (15) ▲	**NBA Hang Time** Sports *Nintendo*	4		m c
19 (13) ▲	**Top Gear Rally** Racing *Mitsui*	2		m c
20 (–) ▲	**Cruis'n USA** Racing *Nintendo*	2		m c

1 Anzahl der Spieler — deutscher Text — m modulinterner Speicher — c Controller Pak — unterstützt Rumble Pak

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 (1) ●	**The Legend Of Zelda – A Link To The Past** Adventure *Nintendo*	1	
2 (2) ●	**Lufia** Role Playing Game *Nintendo*	1	
3 (3) ●	**Super Mario World 2 – Yoshi's Island** Jump'n'Run *Nintendo*	1	
4 (4) ●	**Secret Of Mana** Adventure *Nintendo*	3	
5 (5) ●	**Breath Of Fire II** Role Playing Game *Bomico Laguna*	1	
6 (6) ●	**Terranigma** Adventure *Nintendo*	1	
7 (7) ●	**Super Metroid** Action Adventure *Nintendo*	1	
8 (–) ▲	**Harvest Moon** Simulation Adventure *Nintendo*	1	
9 (8) ▼	**Super Mario Kart** Racing *Nintendo*	2	
10 (9) ▼	**Demon's Crest** Action Adventure *Bomico Laguna*	1	

1 Anzahl der Spieler — deutscher Text

MOST WANTED

1	**The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time** Adventure *Nintendo*	N64
2	**Yoshi's Story** Jump'n'Run *Nintendo*	N64
3	**Banjo & Kazooie's Big Adventure** Action Adventure *Nintendo*	N64
4	**F-Zero X** Racing *Nintendo*	N64
5	**Forsaken** Shoot 'em Up *Acclaim*	N64

GAME BOY

1 (1) ●	**The Legend Of Zelda – Link's Awakening** Adventure *Nintendo*	1
2 (2) ●	**Mystic Quest** Adventure *Nintendo*	1
3 (5) ▲	**Donkey Kong Land III** Jump'n'Run *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
4 (3) ▼	**Kirby's Dream Land 2** Jump'n'Run *Nintendo*	1
5 (4) ▼	**Super Mario Land 2 – 6 Golden Coins** Jump'n'Run *Nintendo*	1
6 (6) ●	**Donkey Kong** Action Strategy *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
7 (8) ▲	**Wario Land – Super Mario Land 3** Jump'n'Run *Nintendo*	1
8 (9) ▲	**Kirby's Block Ball** Action *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
9 (13) ▲	**Adventures Of Lolo** Action Strategy *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
10 (7) ▼	**Donkey Kong Land II** Jump'n'Run *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
11 (–) ▲	**Castlevania II - Belmont's Revenge** Action Adventure *Konami*	1
12 (–) ▲	**Tetris** Puzzle *Nintendo*	2
13 (–) ▲	**Dr. Mario** Puzzle *Nintendo*	2
14 (12) ▲	**Mole Mania** Action Strategy *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
15 (10) ▼	**Wario Blast** Action *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY → 4
16 (18) ▲	**Kirby's Dream Land** Jump'n'Run *Nintendo*	1
17 (14) ▼	**Donkey Kong Land** Jump'n'Run *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
18 (11) ▲	**Die Maus** Action Strategy *Nintendo*	1
19 (20) ▲	**Wave Race** Racing *Nintendo*	4
20 (15) ▼	**Tetris Attack** Puzzle *Nintendo*	2 SUPER GAME BOY

1 Spieleranzahl — deutscher Bildschirmtext

SUPER GAME BOY Special Features und/oder farbige Darstellung bei Verwendung des Super Game Boy-Adapters

INNOVATIV UND INTERAKTIV:

NINTENDO SPACE WORLD 97

Drei Tage lang, vom 21. bis 23. November, konnten die Nintendo-Begeisterten dieser Erde einen Blick in die polygone Zukunft werfen: Auf der Nintendo Space World '97 in Tokio bewies Nintendo einmal mehr, daß es seine Spitzenstellung auf dem Videogame-Markt auch in Zukunft wird behaupten können.

Egal, ob es sich um neue Konzepte für Spiele handelt oder um ausgefeilte Hardware-Komponenten; egal, ob es sich um Neuinterpretationen erfolgreicher Klassiker oder neuartige Spielideen dreht: Auf der dreitägigen Messe konnte einem vor lauter Hören und Sehen buchstäblich Hören und Sehen vergehen!

Aber lest selbst...

Samstagmorgen, 8:30 Uhr: Ein vollbesetzter Zug fährt Richtung Makuhari-Messezentrum, etwa 30 Minuten von Tokio entfernt. Erwartungsvolle Gesichter, es herrscht gespannte Aufgeregtheit. Als der Zug in Chiba hält und alles aussteigt, wird die Geduld auf eine weitere Probe gestellt, denn die Schlange bis zum Eingang des Messezentrums ist so lang wie der gesamte Fußweg von der Station zur Halle. Und das ist eigentlich auch kein Wunder, denn immerhin haben am ersten öffentlichen Besuchstag mehr als 50.000 Personen ihren Weg zur Nintendo Space World '97 gefunden!

Auch sonst mußte man Geduld aufbringen: Um eine knappe Minute THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME zu spielen, durfte man sich fast eine Stunde lang anstellen. Aber es lohnte sich, denn erstmals konnte man mit dem dreidimensionalen Link in der polygonen Welt nicht nur umherwandern, sondern sogar zu Pferd über die Wiesen preschen! Diese kleine Kostprobe erhöht die Spannung noch mehr, bis es soweit ist, daß unser Held aus Hyrule auch auf den Fernsehschirmen hierzulande mit Schwert und Bumerang kämpft. Weiteres Highlight im Spiel: Mit der dafür neu geschaffenen „künstlichen Intelligenz" läuft Zeit auch dann realistisch ab, wenn man gerade nicht spielt, d. h. Büsche und Gras wachsen nach, Link wird älter usw. Absolut genial!

HARDFACTS ABOUT HARDWARE

Außer dem Magnetspeichermedium 64DD, das auf der Nintendo Space World '97 gezeigt wurde und in Japan Ende Frühjahr auf den Markt kommt, wartet noch mehr neue Hardware: Für die Verbindung zum Nintendo64 gibt es ein paar neue Geräte, die die Konsole mit anderen Geräten, Spielen oder mit der Außenwelt in Kontakt bringen.

Da ist zunächst der Voice Adapter zur Spracherkennung, über den der Spieler mit Pocket Monster Pikachu, dem neuen Star in Japan, kommunizieren kann.

Durch das neue Game Boy-Pak steht auch der Nintendo-Klassiker nicht mehr allein da: Mit diesem Speicher, der in etwa wie ein Rumble Pak aussieht, kann man Daten zwischen Game Boy und Nintendo64 austauschen.

Eine weitere Sensation auf der Messe war die Capture Cartridge! Durch sie wird es erstmals möglich, mit dem Nintendo64 Videobilder zu bearbeiten. Die Cartridge wird in den Modulschacht der Konsole eingesteckt und dient zur Verbindung mit dem Videorecorder, dem Fernseher oder einer Kamera. Dadurch kann man Bilder aufnehmen, die in den ebenfalls neuen MARIO ARTIST-Spielen – vergleichbar mit MARIO PAINT für das Super Nintendo – weiterbearbeitet werden können. Mehr über die MARIO ARTIST-Reihe und ihre unglaublich tollen Features lest Ihr im Abschnitt über den supercoolen Spielehagel! Bei diesen Spielen wird übrigens die abgebildete, speziell entwickelte Nintendo64-Maus zur Bearbeitung benutzt.

Auch der Game Boy wird technisch weitergerüstet – mit der Pocket Camera und dem Pocket Printer.

Die Pocket Camera ist ohne Frage der ultimative Superspaß: Das magische Kameraauge wird in den Game Boy-Modulschacht gesteckt, und Ihr könnt damit dann Fotos oder Videosequenzen aufnehmen.

Doch das ist längst nicht alles: Die Bilder können auch noch bearbeitet (tragt einen Bart, setzt Euch eine Brille auf usw.) und mit dem Pocket Printer mittels Dialog-Kabel ausgedruckt werden. Außerdem gibt es Mini-Spiele, Verzerr- und Spiegeleffekte sowie etliche weitere Features.

Wenn Ihr Eurem Freund im Display erstmal neue Augen auf die Augen klebt, Eurer Mutter lustige Hasenzähne ins Gesicht pflanzt oder Papa 'ne Schraube an die Stirn setzt, dann habt Ihr garantiert stundenlang obercoolen Fun!

Die Pocket Camera erlebt ihre Europa-Premiere übrigens auf der 49. Nürnberger Spielwarenmesse im Februar.

SUPERCOOLER SPIELEHAGEL

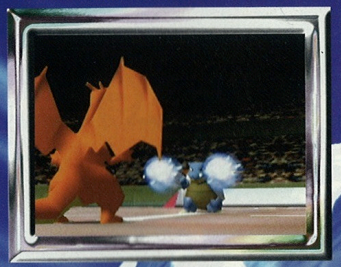
Spiele, Spiele und noch mehr Spiele – und alles brandneu! So brandneu nämlich, daß manche Games nur vorläufige oder bisher nur einen japanische Titel tragen. Nichtsdestoweniger: Wagen wir einen Blick!

Pikachu genki dechu heißt eines der innovativsten Spielkonzepte mit Japans neuem Superstar, dem Pocket Monster Pikachu für das Nintendo64. Das goldgelbe Monsterchen ist ein virtuelles Haustier – klingt irgendwie bekannt, oder? Der Gag bei Pikachu Genki de Chu liegt aber in der Steuerung: Pikachu gehorcht nämlich in der Tat aufs Wort: Per Nintendo64-Voice Adapter erkennt Pikachu die Stimme seines Herrn!

Überhaupt sind die Pocket Monster in Japan derzeit der Brüller schlechthin: Über 7,5 Millionen mal sind Pocket Monster-Games für den Game Boy bisher im Land der Kirschblüte über die Ladentische gegangen!

Dazu hat mit Sicherheit auch das Spielprinzip beigetragen: In den verschiedenen Editions befinden sich jeweils andere Monster, die mittels Game Link-Kabel getauscht werden können. Demnächst sollen für den Game Boy noch eine goldene und eine silberne Edition erscheinen, und für das N64 sind ebenfalls noch zwei weitere Spiele geplant: In Pocket Monster Snap schießt man Fotos von Monstern, die man aus ihren Verstecken lockt. Die (bis zu 99) Fotos können dann im Spiel gespeichert werden. Heia Monster-Safari!

Für Pocket Monster Arena muß man die Monster zuvor auf dem Game Boy gesammelt haben. Mit dem Game Boy-Pak werden sie dann in das N64 geladen, wo sie sich in einem witzigen Kampfspiel gegenseitig „verprügeln" können.



Damit werdet Ihr 3D-Grafiker: Der Polygon Maker.

Charaktere schaffen und animieren: Der Talent Maker.

Die Nintendo64-Version von Mario Paint: Der Picture Maker.

Apropos 64DD – das neue Speichermedium für die Superkonsole wird gerade für die ersten drei Spiele aus der neuen Mario Artist-Serie wichtig. Denn erst damit können deren jeweilige Features auch funktionieren:

Mit dem Picture Maker, einem sehr vielseitigen Malprogramm, wird es möglich, Ideen zeichnerisch auf den Bildschirm zu bringen, und mit POLYGON MAKER können dreidimensionale Objekte kreiert werden.

Mit dem Talent Maker schließlich kann man die importierten Zeichnungen oder die mit der Capture Cartridge aufgenommenen Videobilder zusammenführen, indem man daraus Texturen erstellt, die man auf die erstellten Polygone legt. Revolutionär an den Programmen ist aber nicht allein die Tatsache, daß sich die gespeicherten Daten dank des 64DD untereinander austauschen lassen – die Entwicklung wird sicher einmal dahin gehen, daß die Lieblingsfigur eines Spiels bearbeitet werden und z. B. das Gesicht des Spielers oder eines Schauspielers tragen kann.

SCHNELL SEIN, KÄMPFEN, ABDREHEN!

Unzählige Spiele konnte man auf der Nintendo Space World '97 kennenlernen - würden wir hier alle beschreiben wollen, könnten wir diesen Artikel auf's Zehnfache ausdehnen...

NINTENDO 64

1080° - TEN EIGHTY DEGREES SNOWBOARDING

Umwerfende Grafiken, realistische Schnee-Effekte und authentisches Fahrverhalten garantieren Snowboardfun nicht nur im Winter!

QUEST 64

Das erste voll-polygone Rollenspiel für das Nintendo64 mit genialen grafischen und akustischen Effekten. Erscheint in Japan im März und im April oder Mai in Deutschland.

F-ZERO X

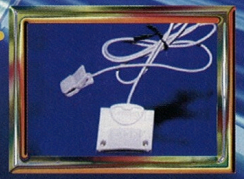
Erstmals im Rahmen der Messe spielbar und in der Tat sensationell, futuristisch, superschnell: F-Zero X wartet auf mit 30 pfeilschnellen Rennern aus der technischen Zukunft. Auf sechs abgedrehten Strecken könnt Ihr richtig aufdrehen!

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Ebenfalls erstmals auf der Messe spielbar – und schlicht genial! Durch großartige Grafiken, eine originelle Story und die künstliche Intelligenz innerhalb des Spiels wird dieses Game wegweisend sein.

BIO TETRIS

Tetris mit Klammer am Ohr: Mit einem speziellen Kabel wird die Pulsfrequenz vom Ohrläppchen des Spielers in den Controller übertragen, und je nachdem ändert sich die Situation auf dem Bildschirm (andere Figuren oder höhere Geschwindigkeit).



SIM CITY 64

Der Simulations-Klassiker, der bereits auf dem Super Nintendo eine riesige Fangemeinde bekam, wird noch lebensechter. Holt schon mal die Bebauungspläne hervor, denn hier werdet Ihr wieder Städtebauer...

GAME BOY

HARVEST MOON

Die Game Boy-Version der Super Nintendo-Life Simulation mit einem Anime-mäßigen Rahmen. Werdet Landwirt auf dem LCD-Display!

CASTLEVANIA LEGENDS

Vorsicht vor bissigen Nachtgestalten! Geht auf gruselige Vampirjagd mit dem Game Boy. Aber vergesst auf keinen Fall die Peitsche, den Knoblauch und das Kruzifix!

GOEMON - THE MYSTICAL NINJA

Nicht nur auf dem Nintendo64 ist Goemon mit seinen Freunden unterwegs, auch auf dem Game Boy wird er spannende Abenteuer bestehen müssen.

GAMEFLASH

'Ein geniales Spielejahr liegt vor uns, und bereits im 1. Quartal gibt es viele faszinierende Spiele mit spannenden Stories und jeder Menge Action! Kein Wunder: Möglich gemacht hat das unsere und Eure Superkonsole, das Nintendo64! Bei so vielen Neuheiten haben wir jedoch nicht genug Platz, um sie alle ausführlich vorzustellen. Wir haben uns daher entschlossen, Euch auf diesen beiden Seiten wenigstens einen schnellen Blick auf neue Games zu ermöglichen.

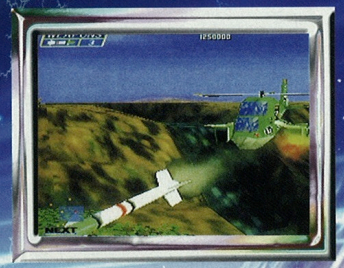
Freut Euch mit uns auf viel, viel mehr auch in den kommenden Monaten! (tr)

ICH GEB' GAS, ICH GEB' GAS...

automobili Lamborghini

Ihr wolltet schon immer mal mit einem Lamborghini über staubige Landstraßen donnern, steile Serpentinen hinauf düsen oder einen schicken Renner geschickt durch eine Großstadt steuern? Dann steckt AUTOMOBILI LAMBORGHINI in die Konsole, das Rumble Pak in den Controller, setzt Euch ans Steuer eines Countach – und tut genau das, was Ihr schon immer wolltet!

Ihr müßt aber nicht allein Fahrtalent beweisen: Bei den Boxenstopps kommt es ebenfalls auf Eure Schnelligkeit an. Für spannende Rennen unter Freunden sorgt der Vier Spieler-Modus, bei dem Ihr zeigen könnt, wer der *maestro de la macchina* ist!



WILDGEWORDENE HUBSCHRAUBER

WILD Choppers

Besteigt Euren Kampfhubschrauber, hebt ab und begebt Euch auf gefahrvolle Missionen: Sucht und zerstört Panzer mit den schweren Waffen, die Ihr an Bord habt! Eliminiert feindliche Radaranlagen! Rettet unschuldige Geiseln aus den Händen ihrer Entführer!

Mit WILD CHOPPERS steuert Ihr Euren Hubschrauber durch ein ausgefeiltes und fesselndes Combat-Game: Wechselt Waffen je nach Bedarf, ändert die Perspektive Eures Piloten und Eurer Kamera, fliegt Sturzangriffe und Tiefflug-Missionen und, und, und... Ride the WILD CHOPPERS!

GO FOR SUPERBOWL!

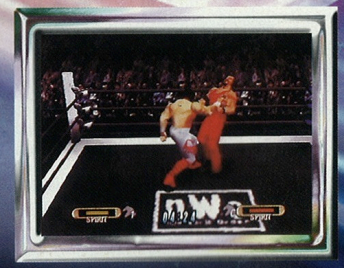
Madden Football 64

Mit MADDEN 64 auf dem TV-Schirm wird der virtuelle Touchdown auch für die weniger Sportlichen unter uns möglich. Authentische Action und tolle Grafiken machen MADDEN 64 zu einem überzeugenden Spiel, daß anderen Games dieser Art in nichts nachsteht. Und mit der Helmkamera seid Ihr nicht nur dabei, sondern in der Tat mittendrin – Ihr seht alles aus der Spielerperspektive! (Außerdem könnt Ihr noch sieben weitere Kamerapositionen wählen!) Spielt zusammen mit den Original-Spielern in 30 verschiedenen amerikanischen Stadien und kämpft Euch vor zur Superbowl!

SEI EIN HULK!

WCW VS THE WORLD

Das hier ist Wrestling der Superlative! Coole Moves wie Neck- und Backbreakers, Close Lines, Piledrivers und viele mehr könnt Ihr hier selbst ausprobieren. Und Ihr habt die Gelegenheit, endlich mal in die Rolle Eures Lieblings-Wrestlers zu schlüpfen und zu testen, wie Ihr Euch im Ring schlagen würdet, denn die Auswahl an Wrestlern ist ohnehin der Hammer: 60 der harten Kerle stehen Euch zur Verfügung, entweder Mitglieder der WCW oder Wrestler der nWo! Kämpft die künftigen Klassiker: Hollywood Hogan verprügelt Sting, Ric Flair haut sich mit Syxx oder... Let's get ready to rumble!



KÄMPFT IM DÜSTER-LAND

DARK RIFT

Kampfspiele leben von zwei wesentlichen Faktoren: Action und Atmosphäre. Und von beidem hat DARK RIFT immens viel zu bieten, vor allem für die Freunde düsterer, bizarrer Welten und archaischer Duelle! Von diesem tollen Beat'em Up werdet Ihr begeistert sein: Martialische Kämpfe übermenschlicher Cyber-Fighter gegen eklige, alienartige Geschöpfe in unheimlichen, fremden Welten geben dem Spiel einen futuristischen Dark Fantasy-Charakter, der nicht nur die Fans von Sci-Fi begeistern wird. So haben wir uns die Mann-gegen-Monster-Kämpfe schon immer vorgestellt, oder?

BIRDIES, EAGLES & BOGEYS!

St. Andrews Golf

Der Golfsport hierzulande boomt! Das ist kein Wunder, denn Golf zählt zu den Sportarten, für die Konzentration und sportliche Fähigkeiten gleichermaßen wichtig sind – und das gilt auch für die faszinierende Version auf dem N64! ST. ANDREWS GOLF ist nicht „einfach so ein Golfspiel", sondern die überzeugend authentische Übertragung in eine polygone Umgebung. Spielt selbst auf dem bekanntesten Golfplatz dieser Erde und denkt immer daran: Exakte Drives, gut plazierte Schläge und viel Gefühl beim Putten sind hier, genau wie in der Realität, das A und O, wenn Ihr die Meisterschaft gewinnen wollt!

CREATE YOUR DREAM-TEAM

Nicht nur in den Arenen der USA ist die Begeisterung für American Football kaum zu bremsen! NFL QUARTERBACK CLUB '98 ist für die Football-Fans wie eine Liveübertragung direkt aus einem authentischen US-Stadion mit original Mannschaften. Wer zu den absoluten Football-Fans zählt und sich auskennt, der kann sogar historische Situationen aus der Geschichte der NFL nachspielen!

'Kreiert ein Dream-Team mit absoluten Assen, nehmt als Manager Spielertransfers vor, und, und, und... NFL QUARTERBACK CLUB '98 hat unglaublich viel zu bieten!

NASS WERDEN ODER NICHT?

WETRIX

Ob den Programmierern die Idee zum Spiel im Regen gekommen ist? Immerhin geht's bei WETRIX um sehr viel Wasser! Auf jeden Fall wird die Langeweile an einem nassen Sonntag sofort weggespült, denn Ihr seid garantiert vollkommen in Anspruch genommen: Vor Euch liegt die Aufgabe, ordentlich Punkte zu machen, indem Ihr ausgedörrte Seen und Flußtäler mit Wasserblöcken auffüllt. Ihr könnt aber auch das Land vor einer Überschwemmung bewahren, indem Ihr Mauern zieht und Wasserblöcke rechtzeitig verdampft. Was auch immer Ihr tut: Wetrix ist weit mehr als nur „nasses TETRIS"!

DUNKS & BLOCKS & ALLEY OOPS

Was wohl Michael Jordan zu diesem Spiel sagen würde? Er wäre begeistert: Über 300 verschiedene Moves, Spiel- und Saisonstatistiken, alle Spieler der NBA und noch viel, viel mehr für den Kampf um die besten Plätze in der amerikanischen Basketball-Liga. Bis zur Perfektion gerenderte Spieler und superdetaillierte Hintergründe, ein mitreißender Soundtrack und originelle Kommentare machen NBA PRO '98 zur überzeugendsten Basketball-Simulation, die bislang erschienen ist. Spielt mit im Kampf um die Meisterschaft in der Liga – und werft einen Slam Dunk nach dem anderen!

YOSHI'S STORY

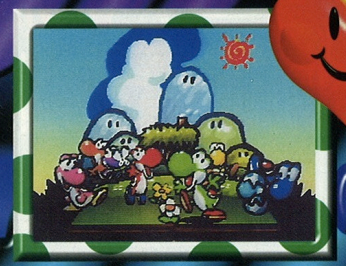
Der Garant für grenzenlosen Spielspaß und innovative Ideen heißt Shigeru Miyamoto. Aus seinem genialen Köpfchen entschlüpften so bekannte Nintendo-Figuren wie zum Beispiel Mario, Luigi oder Yoshi. Und um Letzteren geht es im neuesten Kracher für das Nintendo64. Der kleine grüne Drache, mittlerweile schon fast so bekannt wie sein bester Freund Mario, bekommt nach YOSHI'S ISLAND für das Super Nintendo in YOSHI'S STORY eine weitere Hauptrolle. Zusammen mit Yoshis Krötenkumpels dürft Ihr eines der spektakulärsten Abenteuer überhaupt spielen! Nicht mehr lange, und das Warten auf YOSHI'S STORY – das Spiel der Superlative – hat ein Ende. Hier nun vorab einige Seiten, damit Ihr so richtig auf den Geschmack kommt! (jk)

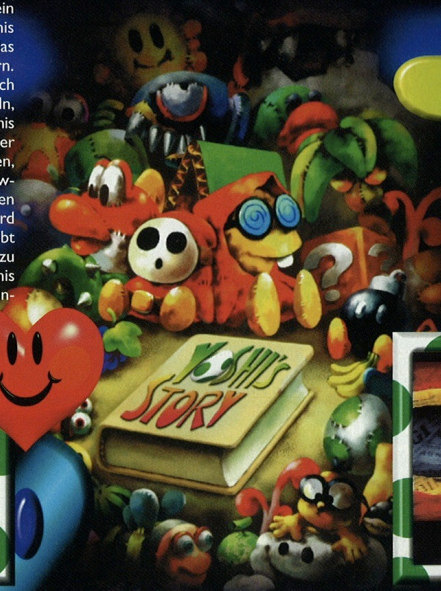
Multitalentierte Schleckermäulchen

Natürlich verfügen die Edelkröten über jede Menge spezieller Fähigkeiten, die Ihr einsetzen müßt, um das Ziel zu erreichen. Ihr könnt unter sechs verschiedenfarbigen Yoshi wählen. Obwohl ihre Fähigkeiten nahezu gleich sind, hat jeder Dino seine eigene Lieblingsspeise. Frißt ein Dino dann sein favorisiertes Fresserli, erhält er weitaus mehr Punkte, als wenn er normales Futter zu sich nimmt. Hilfreich beim Erlernen der zahlreichen, neuen Yoshi-Aktionen ist der deutsche Bildschirmtext. Im Trainingsmodus zum Beispiel bekommt Ihr ganz genau erklärt, was man tun muß, um die jeweilige Aktion durchzuführen.

Yoshi in fruchtigen Nöten

Die Story spielt, wie auch schon die des Super Nintendo Vorgängers, in der Vergangenheit. Baby-Bowser – schon als Säugling ein Fiesling der Extraklasse – hat die Insel der Yoshis in ein Pop-Up-Buch verwandelt. Die jungen Yoshis schließen sich zusammen, um vereint gegen das Böse zu kämpfen und die Insel zu entzaubern. Die lustigen kleinen Dinos müssen überall nach Früchten Ausschau halten und sie einsammeln, um glücklich zu werden. Je glücklicher die Yoshis sind, desto eher wird die Insel von dem Zauber befreit. Welt für Welt müssen sie durchforsten, um am Ende in die Burg des miesen Baby-Bowsers zu gelangen. Als wäre die Suche nach den Früchten nicht schon beschwerlich genug, wird die Sache noch komplizierter gemacht: Es gibt zusätzlich noch Superherzen, Münzen usw. zu finden. Je mehr Gegenstände Ihr mit den Yoshis einsammelt, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß Ihr neue Level entdeckt.

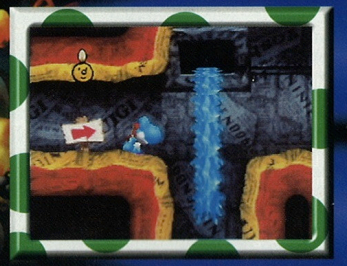




Schnüffeln!

NEU

Drückt Ihr die R-Taste Eures Controllers, zoomt der Bildschirm ganz nah heran und Yoshi beginnt zu schnüffeln. Sinn der ganzen Aktion ist, daß Yoshi auf diese Weise versteckte Früchte oder Gegenstände erschnüffeln kann!



© 1998 Nintendo Co., Ltd.

Zungensalto!

NEU

Yoshi kann sich mit seiner Zunge an rote Ausrufezeichen-Ballons hängen und vollführt dann einen Salto auf den Ballon. Mit dieser tollkühnen Aktion kann er auch höhergelegene Regionen erreichen, indem er sich von Ballon zu Ballon schleckert.

Schiessen!

Mancher Gegner, der von Yoshi verschlungen wird, verwandelt sich automatisch in ein Ei. Diese Eier kann Yoshi dann wieder auf andere Gegner abfeuern. Zum besseren Zielen verfügt der schlaue Drache über eine Zielvorrichtung, mit der er seine Gegner problemlos anpeilen kann.

Fressen!

Yoshi ist bekannt dafür, daß er kein Kostverächter ist. Dank seiner langen Zunge kann er die Gegner packen und sie verschlucken. Auf diese Weise kann er die Beute zu Eier verarbeiten, um sich einen Munitionsvorrat zu schaffen.

Schirmflug!

NEU

Findet Yoshi auf seinem Weg durch die Welten des Pop-Up-Buchs einen Regenschirm, kann er damit langsam durch die Lüfte segeln. Den Schirm aktiviert Ihr, wenn der A-Knopf Eures Controllers während eines Sprunges gedrückt wird. Laßt Ihr den Knopf wieder los, wird der Schirm eingepackt und Yoshi saust nach unten.

FIRST LOOK

FIRST LOOK INFO

Jawohl, so wollten wir es haben: Action, coole Grafiken, traumhafte Features und Spaß am laufenden Band. Lange mußten wir auf eine Fortsetzung der bereits genialen Super Nintendo-Version warten. Aber die Wartezeit hat sich gelohnt!

YOSHI'S STORY ist nicht nur eine einfache Fortsetzung, sondern bietet auch viele Neuheiten. So ist zum Beispiel das Gameplay völlig neu gestaltet worden, und Yoshis Aktionen wurden auch zahlreicher.

Für die absolut geniale Grafik zeichnen sich Nintendos beste Programmierer verantwortlich. Jede Welt unterscheidet sich thematisch von der anderen: Die computergerenderten Charaktere passen unglaublich gut zu den scheinbar völlig verrückten Hintergründen. Da gibt es zum Beispiel abgefahrene Hintergründe aus Jeansstoff, ganze Wollknäuel-Landschaften oder Wände aus Zeitungspapier-Collagen zu bestaunen.

Das Spiel unterstützt zudem noch das Rumble-Pak, das Euch kräftig an den Aktionen der Dinos teilhaben läßt, es verfügt über einen modulinternen Speicher und deutschen Bildschirmtext.

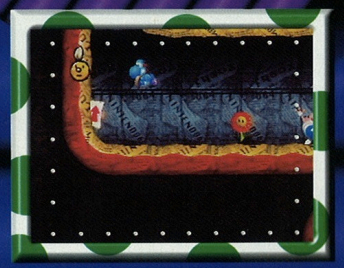
Stampfen!

NEU

So ein Drache, sei er noch so klein, wiegt schon eine ganze Menge! Deshalb nutzt Yoshi sein Gewicht, um eine furchterregende Attacke auszuführen. Der Krötenstampfer ist besonders von Vorteil, wenn es darum geht, im Weg stehende Holzpflöcke in die Erde zu rammen oder wuchtig einen Gegner platt zu machen. Neu an der Attacke ist, daß Yoshi damit Shy Guys umfärben kann. Jeder Yoshi hat natürlich seine Lieblingsfarbe, und wenn er dann einen seiner Farbe entsprechenden Shy Guy schluckt, dann gibt das mächtig viele Punkte.

Flattern!

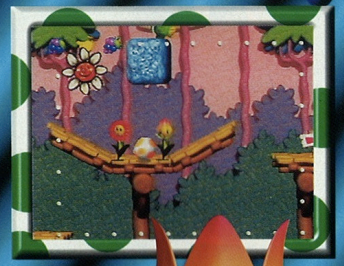
Bewegt Yoshi seine kurzen Beine sehr schnell, ist er in der Lage, sich flatternd durch die Lüfte zu treten. Mit etwas Übung kann er sogar längere Flugstrecken absolvieren, um zum Beispiel gähnend tiefe Abgründe zu überwinden.



Yoshimorph!

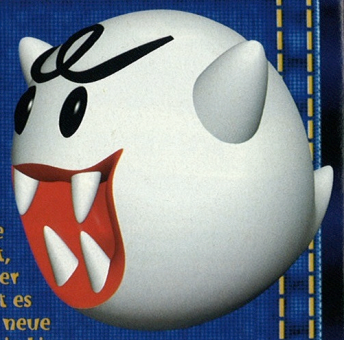
NEU

Schluckt Yoshi die Blüten einer besonderen Blume, kann er sich selbst in ein Ei verwandeln. In dieser Form kann er sich dann nach Drücken der A-Taste von der Stelle wegkatapultieren und als Raketenei durch die Lüfte zischen. Auf diese Weise kann er dann auch in höher gelegene Bereiche vordringen.



Fies und Mies!

Bereits in der Super Nintendo-Version begeisterten die zahlreichen und lustig anzusehenden Gegner. Was sich da alles auf dem Bildschirm tummelte, gab immer wieder Anlaß zu maßlosen Begeisterungsstürmen. Auch bei Yoshi's Story gibt es wieder haufenweise Fieslinge zu bewundern. Die phantasievollen Charaktere sind so liebevoll animiert, daß man sich schon fast freut, wieder auf einen Gegner zu treffen. Neben den altbekannten Bösewichten gibt es in diesem Abenteuer natürlich auch wieder viele neue Fieslinge zu bestaunen: Von mutierten Buu Huus bis hin zu aggressiven Tweeties ist alles anzutreffen!

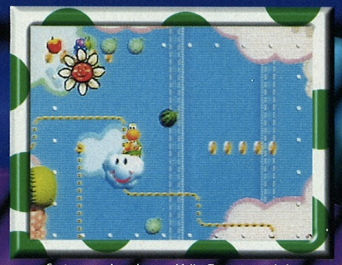


Cool, cooler, Yoshi!

Bei Yoshi's Story habt Ihr die Möglichkeit, im Titelbildschirm zwei verschiedene Spielvarianten auszuwählen: Das Abenteuer und den Time Trial-Modus. Im Abenteuer geht es darum, 30 Früchte einzusammeln, um die Fruchtleiste zu füllen und den Level zu beenden. Eine besondere Herausforderung besteht darin, den Spielabschnitt mit 30 Honigmelonen zu beenden. Dann gibt es natürlich noch die großen Superherzen zu finden, um neue Level zu entdecken. Yoshi ist dieses Mal ohne Mario unterwegs und verfügt über eine eigene Energieanzeige. Am linken oberen Bildschirmrand befindet sich eine Sonnenblume. Jedesmal wenn Yoshi getroffen wird, verliert die Blume einige Blätter. Wird die Sonnenblume allzu kahl, solltet Ihr Euch schleunigst nach neuer Energie umsehen! Im Time Trial-Modus könnt Ihr dann alle im Abenteuer bereits gespielten Level noch einmal spielen, um auf High Score-Jagd zu gehen. Außerdem findet Ihr im Titelbildschirm noch das Optionsmenü, in dem Ihr einige Einstellungen vornehmen könnt, und den Trainingslevel. In diesem Spiel könnt Ihr Schritt für Schritt alle Finessen lernen, die man so braucht, um die Abenteuer auf der verzauberten Insel der Yoshis zu bestehen. Jede Aktion wird ausführlich mit dem deutschen Bildschirmtext beschrieben. Habt Ihr ausreichend trainiert und fühlt Euch fit genug, könnt Ihr mit dem Abenteuer beginnen.

Die Sonnenblume hat keine Blätter mehr und Yoshi ergeht es schlecht.

Im Trainingsmodus könnt Ihr alle Tricks erlernen.



So ist es schon besser. Volle Energie und die Blume lacht!

Fruchtcocktail und Punkteshake!

Das Ziel in diesem Spiel ist, möglichst viele Früchte einzusammeln und viele Punkte zu erzielen. Auf dem Bildschirm könnt Ihr zunächst einen leeren Rahmen entdecken. Dieser Rahmen dient dazu, die Früchte zu zählen, die Ihr bereits eingesammelt habt. Konntet Ihr die Fruchtleiste vollständig mit Obst füllen, ist der Level beendet und es geht in die nächste Welt. Für jede eingesammelte Frucht oder besiegten Gegner gibt es ebenfalls Punkte. Je nachdem, mit welchem Yoshi Ihr spielt, gibt es unterschiedlich viele Punkte für den gleichen Gegenstand. Führt Ihr eine Stampfattacke aus, wechseln die Shy Guys ihre Farbe. Ihr könnt solange aufstampfen, bis der Gegner die gewünschte Farbe trägt. Jeder kleine Dino hat seine Favoriten und freut sich eben dementsprechend, wenn er seine Lieblingsspeise verschlingen oder mit einem Ei zerbröseln kann! Schaut in den Tabellen nach, welcher Yoshi was am liebsten hat und wofür es Punkte gibt.

PUNKTETABELLE!

Normale Frucht	1
Lieblingsfrucht	3
Starfrucht	8
Normalen Shy Guy essen	1
Normalen Shy Guy besiegen	2
Lieblings-Shy Guy essen	3
Lieblings-Shy Guy besiegen	6
Münzen	1
Herzfrucht	8
Superherz	100
Honigmelonen	100/pro Stück
Noch vorhandene Yoshis	100/pro Yoshi

YOSHI'S LIEBLINGE!

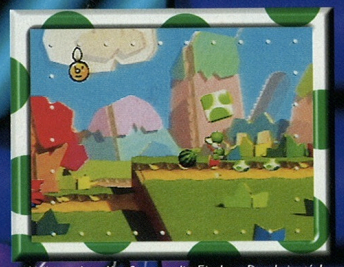
YOSHI	SHY-GUY	FRUCHT

DAS ABENTEUER KANN BEGINNEN!

FIRST LOOK

Welt 1–Level 1

Gleich zu Beginn des Spiels geht es schon relativ knifflig zu. Rätsel müssen gelöst, Gegner besiegt und Früchte aufgelesen werden. In den großen, grünweißen Kisten, die in der Luft schweben, könnt Ihr Eier finden. Springt einfach mit dem Kopf des Dinos gegen die Kisten und sammelt die Eier auf. Diese könnt Ihr dann benutzen, um Blasen vom Himmel zu schießen, in denen sich wiederum Früchte befinden. Versucht, vor allem Honigmelonen aufzulesen, da sie die meisten Punkte bringen.



Voll mit dem Kopf gegen die Eierbox. Das bringt's!

Warps ins Glück!

Auf Eurem Weg werdet Ihr auch auf kleine runde Kerlchen treffen. Sie schlummern friedlich vor sich hin. Hüpft ihnen auf den Kopf, um sie zu wecken. Die Männchen sind Warpfreaks, die Euch von einem Männchen zum anderen teleportieren, sobald Ihr sie geweckt habt. Steigt ihnen einfach auf den Kopf und hüpft dann nach

Sobald Ihr den kleinen Kerl geweckt habt, ist er topfit!

oben. Diese Aktion ist praktisch, wenn Ihr am Anfang des Levels noch etwas ausgelassen habt und nicht den ganzen Weg zurücklaufen wollt. Auch wenn Ihr Euch in den späteren, umfangreicheren Leveln mal verlaufen habt, sind die runden Warpmännchen sehr hilfreich, um den rechten Weg wieder zu finden.

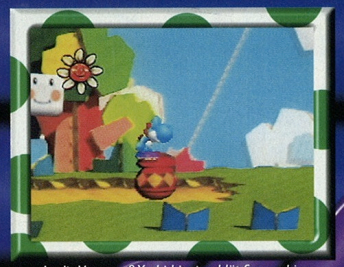
Run for Fun!

Jetzt aber schnell! Das Rennen ist schon voll im Gang!

Etwa in der Mitte des ersten Abschnitts könnt Ihr in der Luft eine Fragezeichen-Kiste entdecken. Sobald Ihr sie mit Yoshis Kopf in alter Super Mario-Manier zerbröselt, erscheint eine Startfahne und ein Rennen beginnt. Lauft so schnell wie möglich zur Zielfahne. Je schneller Ihr das Ziel erreicht, desto mehr Honigmelonen werdet Ihr für Euren Lauf erhalten. Bis zu sieben Melonen winken dem schnellsten Läufer. Das bedeutet gleichzeitig 700 (!) Punkte auf dem Konto!

Vasenschlüpfen!

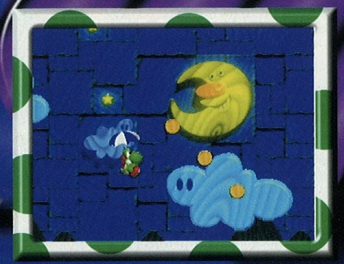
Habt Ihr den ersten Abschnitt des ersten Levels erreicht, findet Ihr eine kleine Vase vor. Stellt Euch drauf und drückt den Analog-Stick Eures Controllers nach unten. Euer Yoshi wird



In die Vase muß Yoshi hineinschlüpfen, und im nächsten Abschnitt geht es dann wieder heraus!

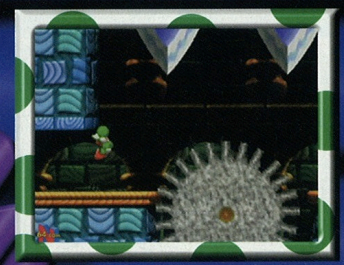
dann automatisch von der Vase eingesogen und in den nächsten Abschnitt des Levels befördert. Dort findet Ihr dann auch gleich einen alten Bekannten: Schnuffel. Er wurde von irgendeinem Bösewicht an einen Pfahl gekettet. Rammt den Pfahl mit der Stampfattacke in den Boden, um Schnuffel zu befreien. Sobald er von seinen Ketten erlöst ist, rennt er schwanzwedelnd los und führt Euch aus lauter Dankbarkeit zum Versteck eines Extra-Items.

100%prozentiger Spielspass!



Insgesamt könnt Ihr in YOSHI'S STORY durch sechs verschiedene Welten wandern, die in jeweils vier Level unterteilt sind. Doch es ist Euch nicht möglich, einfach alle Level anzuwählen. Zuerst müßt Ihr die großen Superherzen finden, um die Level freilegen und spielen zu können. Die Yoshis werden noch viele Gefahren bestehen und haufenweise Rätsel lösen müssen, bevor sie alle Welten vom

Zauber des Baby-Bowsers befreien können. Ob nun Unterwasser, in feurigen Lavaleveln oder in schwindelerregender Höhe, kein Hindernis ist schwierig und kein Gegner stark genug, um die putzigen Dinos aufzuhalten!



Yoshi Comic!

1995 wurde zum ersten Mal in der Geschichte der Videospiele für ein Super Nintendo-Spiel ein ganzes Comic-Heft gedruckt. Noch bevor SUPER MARIO WORLD 2 – YOSHI'S ISLAND überhaupt im Handel erhältlich war, war das Comic-Heft bereits restlos vergriffen, und hunderttausende begeisterter Videospiele-Freaks schmökerten bereits in den Abenteuern des kleinen Dinos. Auch dieses Mal könnt Ihr Euch wieder auf einen coolen Comic-Knüller freuen. Der Comic zum Spiel wird in den nächsten Wochen bei Eurem Händler kostenlos erhältlich sein, und Ihr könnt schon vorab lesen, was bei YOSHI'S STORY für das Nintendo64 so alles passieren wird!

SCHNEEHASEN MIT GROSSEN NASEN!

Snowboard Kids™

Vergeßt die Winterspiele, storniert Euren Skiurlaub und sperrt den Schlitten in den Keller – denn wir haben für Euch den abgefahrensten Spaß jenseits von Kitzbühel und St. Moritz: Halsbrecherische Abfahrten, superschnelle Boards und mangamäßig-witzige Boarder – SNOWBOARD KIDS ist DER Winter-Sport-Spaß im virtuellen Schnee! Ihr werdet garantiert begeistert sein: Saust blitzschnell die aufregenden Abfahrten hinunter, legt Euch gewagt in steile Kurven und vollführt waghalsige Stunts beim Sprung über abgrundtiefe Schanzen! Fahrt im Mehr-Spieler-Modus mit Euren Freunden um die Wette, testet Eure absolute Bestzeit im Time Trial und ballert Euch den Weg auf der Piste frei, indem Ihr riesige Schneemänner pulverisiert... Holt Euch mit den Snowboard Kids den Goldenen Boarder-Paß! (tr)

NEW KIDS ON THE BOARDS!

Unsere fünf Schneefreaks kennen sich bereits seit dem Kindergarten und haben schon viele gemeinsame Skiurlaube verbracht. Aber seit sie die Snowboards entdeckt haben, sind sie überhaupt nicht mehr zu bremsen! Keine Piste ist vor ihnen sicher, egal ob im weißen Schnee, über frischgemähte Almen oder auf heißem Wüstensand. Gesurft wird zu jeder Jahreszeit! Zu viert schlittern sie auf faszinierenden Strecken um die Wette – und damit Ihr wißt, wer von ihnen sich in Steilkurven geschickter verhält und wer nur auf Geraden so richtig Speed kriegt, wollen wir Euch die Kids kurz vorstellen!

GEWANDT UND SICHER! »SLASH«

Seit er sein erstes Snowboard geschenkt bekam, ist der junge Schneefreak nicht mehr von der Piste zu kriegen. Ständig trainiert er, um noch besser zu werden. Leider hatte er im vergangenen Winter böses Pech gehabt und war brutal seitwärts ins Gelände geschubbert. Es brauchte einige Monate, bis er die heftigsten Blessuren wieder verschmerzt hatte – ganz zu schweigen von einem langwierigen Nasenbeinbruch. Slash gehört zwar zur Zeit nicht zu den schnellsten Boardern, diesen Nachteil macht er jedoch durch ein schnelles Board und durch Geschicklichkeit wett.

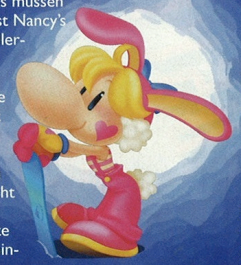
SCHNEETIGER MIT SPEED! »LINDA«

Das Outfit ist Programm – Linda ist tatsächlich tigermäßig turboschnell. Allerdings hat sie's nicht so mit der Steuerung des Boards: In den Kurven rauscht sie öfters mal ins Aus, wenn sie nicht gut aufpaßt! Was die Geschicklichkeit angeht, sind bei ihr wohl noch einige Übungsstunden notwendig.

FAHRT UM DIE WETTE MIT DEN SNOWBOARD KIDS!

SÜSSER SCHNEEHASE! »NANCY«

Frisur und Dress müssen stimmen - das ist Nancy's Devise. Sie ist allerdings nicht nur blond und süß, denn sonst wäre sie ja auch nicht im Kampf um den goldenen Skipaß dabei. Im rosa Outfit macht sie nicht nur optisch eine gute Figur, sondern hinterläßt auch auf der Piste eine elegante Spur. Zugegeben: Richtig schnell ist sie nicht, aber modisch ist sie der absolute Renner!

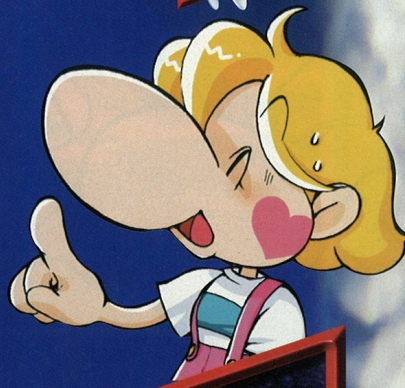


BLITZ MIT ZWEI STREIFEN! »JAM«

Jam trägt seine Streifen nicht nur auf den Klamotten, sondern auch um die Nase – da sieht man schon, daß er ein echter Snowboard-Freak ist. Was er an Geschwindigkeit nicht drauf hat, macht er durch seine Wendigkeit wett. Gelegentlich gerät er auch mal in Streit mit Slash, wenn es darum geht, wer von beiden der Bessere ist. Linda trennt die beiden Streithähne dann meist durch ein paar kräftige Schläge mit dem Snowboard.

THE GREEN GIANT! »TOMMY«

Auch ohne den auffälligen grünen Anorak wäre er unübersehbar: Tommy hält nicht nur den Geschwindigkeits-, sondern mit Sicherheit auch den Gewichtsrekord! Er kommt zwar sehr schnell auf immenses Tempo, aber mit der Kurventechnik und der Geschicklichkeit hapert's doch etwas. Daher hat er wohl auch die bandagierte Nase... Aber Tommy speedet munter weiter – denn so schnell läßt sich der eingefleischte Burger-Fan nicht die Majo vom Brötchen nehmen!



FIRST LOOK INFO

SNOWBOARD KIDS ist ein astreines Rennspiel der etwas anderen Art: Waghalsige Wettrennen auf schnellen Snowboards – und die Programmierer von Atlus haben im Game ein paar tolle Ideen kombiniert. Mangamäßige Boarder und geniale Pisten nicht nur auf Schnee, sondern sogar über saftige Wiesen und heißen Sand! Die Spielstände kann man auf dem Controller Pak festhalten, und die Action wird durch das Rumble Pak noch realistischer! Ihr habt auf den neun Strecken immer wieder die Möglichkeit, Items zu sammeln, mit denen Ihr Gegner aus dem Rennen schlagt, schneller werdet oder die Euch vor gegnerischen Angriffen schützen. Ihr könnt neue, bessere Boards kaufen und nach Geschmack mit verschiedenen Motiven versehen. Toll sind auch die verschiedenen Modi, in denen Ihr im Stunt- und Zeitfahren brillieren müßt. Richtigen Spaß habt Ihr aber, wenn Ihr im Mehr-Spieler-Modus Eure Kräfte mit Freunden messt!

© ATLUS/RACDYM 1998

SECHSFACHER SNOWBOARDSPASS!

Von „Kinderfasching“ bis ziemlich schwierig – auf den verschiedenen Pisten könnt Ihr langsam (oder auch schneller) zum goldenen Skipaß hintrainieren! Im Display unterhalb der Strecke erkennt Ihr den Schwierigkeitsgrad: Je mehr Sterne Ihr seht, desto mehr kommt Ihr ins Schwitzen.

GURUGURU MOUNTAIN!

„Das ist nicht etwa der Name eines afrikanischen Stammes, Leute, sondern der erste Kurs – und auch der einfachste, so richtig zum Üben und Spaß haben. Hier geht es noch recht zivil zu. Aber wenn Ihr glaubt, Ihr könnt den Kurs überspringen, seid Ihr schief gewickelt: Um die Skipässe für die versteckten Kurse zu bekommen, müßt Ihr überall Gold holen!“

BIG SNOWMAN!

„Beim Rennen rund um den großen Schneemann – da hat's mich schon mal heftig erwischt: Im Yha!-Tal gibt's echt 'ne Menge Kurven. Da schlittert man leicht ins Aus und ist schneller auf Platz 4, als einem lieb ist! Einmal bin ich so heftig ins Gelände geschossen, daß ich mir die Streifen von der Nase gerissen habe! Glaubt mir: Ihr müßt hier zwar nur zwei Runden fahren, aber die sind hammermäßig...“

SUNSET ROCK!

„Hier fahr' ich eigentlich am liebsten, so im Schein der untergehenden Sonne eine Schußfahrt durch herrlichen Schnee – das ist richtig romantisch! Aber der heftige Steinschlag von links ist weniger schön. Und auf die nervigen Pinguine könnte ich auch verzichten, denn die stehen nur dumm in der Gegend oder laufen einem im Weg 'rum. Ach ja: Da gibt's noch einen bösartigen Schneemann, vor dem Ihr Euch hüten solltet!“

NIGHT HIGHWAY!

„Mein Geschmack ist ja eher diese tolle Strecke: In mondheller Nacht auf dem Snowboard im Flutlicht zwischen meterhohen Felsen und durch Häuserschluchten – aber die fehlenden Leitplanken an einigen Stellen des Kurses nerven mich ziemlich. Das macht die Sache nämlich ganz schön schwer, und mich hat es auch schon ein paarmal in die schwarze Tiefe geworfen!“

GRASS VALLEY!

„Durch eine dunkle Kohlenmine über blühendes Farmland und an wunderschönen Sonnenblumenfeldern vorbei – auf dem herrlich grünen Gras macht das Surfen doppelt Spaß! Außerdem erinnert mich die Umgebung an meine Heimat in Colorado, wo wir auch so eine schöne Gegend haben. Doch leider kann man als Power-Boarder die Landschaft gar nicht genießen, denn die Strecke ist voller Tücken. Und Hamburger-Buden gibt's auch nirgendwo...“

DINO PARK!

„Hier müßt Ihr nicht nur durch Tunnels und in gefährlichen Stromschnellen surfen, sondern sogar durch eine Kaffeetassen-Pinball-Halle! Wenn Ihr nicht gut aufpaßt und Euer Board geschickt lenkt, werdet Ihr zwischen den Tassen heftig hin- und hergeschossen! Da wird Euch echt alles abverlangt, wenn Ihr erfolgreich nach drei heftigen Runden ins Ziel kommen wollt. Sucht Euch auf jeden Fall das richtige Board aus, sonst kriegt Ihr nicht mal Bronze und verteidigt höchstens den letzten Platz. Aber mit ein bißchen Übung... na, Ihr wißt schon!“

DREI WEITERE STRECKEN...

...warten auf Euch, wenn Ihr auf den bisherigen sechs Pisten jeweils Gold geholt habt. Im neunten Kurs kommt sogar noch ein echter Snowboard-Crack mit in den Wettbewerb, der fast nicht zu besiegen ist! Wir wollen hier allerdings noch nicht viel mehr verraten – fahrt einfach selbst mit den SNOWBOARD KIDS um die Wette! Denn wie gesagt: Ihr müßt erstmal überall den Goldpokal erringen – und das ist in der Tat kein Zuckerschlecken!

HIER GEHT'S AB!

Supergeniale Strecken und Landschaften wie aus dem Boarder-Bilderbuch findet Ihr nicht nur im Rennmodus, denn SNOWBOARD KIDS hat noch eine Menge tolle Optionen, mit denen Ihr Euer Geschick auf dem Snowboard beweisen könnt!

Im Trick Game müßt Ihr möglichst spektakuläre Stunts fahren. Kippt Euer Board nach links oder rechts, macht Saltos oder wagt tollkühne Jumps über die Schanzen – aber bleibt stets auf den Füßen! Außerdem könnt Ihr in diesem Teil des Games Eure Stuntfähigkeiten trainieren, damit Ihr im Rennmodus gegenüber Euren Mitstreitern brilliert.

Der Shoot Cross wird in der Tat zur „Schußfahrt", denn Ihr müßt soviele Schneemänner wie möglich in die ewigen Eisgründe schicken. Dazu solltet Ihr mit Eurem Board ziemlich geschickt manövrieren, denn die weißen Riesen stehen nicht nur am Rand der Strecke!

Beim Speed Cross kommt es unbedingt auf die Schnelligkeit an: Mit den Turbos, die Ihr hier einsammeln könnt, müßt Ihr versuchen, die absolute Bestzeit auf der Strecke zu erreichen! In den verschiedenen Modi könnt Ihr durch geschicktes und erfolgreiches boarden zu Geld kommen, denn Eure Kasse füllt sich beständig. Wenn Ihr genug Kohle habt, dann geht in den Snowboard Shop, wo Ihr neue, schnellere Boards kaufen und die Bretter auch mit mehreren verschiedenen Motiven nach Eurem Geschmack schmücken könnt.

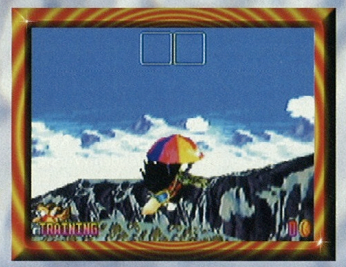
RIESENSPASS IM VIERER-PACK!

Wie könnte es anders sein: Richtig genial wird SNOWBOARD KIDS im Mehr-Spieler-Modus! Per geteiltem Bildschirm könnt Ihr Eure Aktionen verfolgen, und eines ist sicher:

Wenn bis zu vier Boarder auf den Brettern Ihre Kräfte messen, ist ungebremste Action garantiert! Sucht Euch Eure Favoriten aus, springt auf die Boards, und dann kann's losgehen – seid fies zueinander!

HAMMERHARTE HEMMSCHUHE UND HAUFENWEISE HILFSMITTEL!

Wenn es auf den Pisten geradeaus, obendrüber, untenrum und drunterdurch geht, habt Ihr immer wieder die Gelegenheit, Euch mit netten Items auszurüsten. Die sind ausgesprochen praktisch, denn sie machen Euren Konkurrenten das Leben schwerer und bringen Euch dem goldenen Pokal näher! Um die Gegenstände zu bekommen, müßt Ihr aber erstmal ein paar der Münzen einsammeln, die auf dem Kurs rumliegen. Auch durch einfallsreiche Stunts könnt Ihr Eure Kasse füllen. Dazu braucht Ihr allerdings etwas Training. Zur Belohnung gibt's jedoch eine ganze Reihe praktischer Gemeinheiten: Ihr könnt Fallschirme auswerfen, die Eure Gegner in die Luft heben, oder tückische Stolpersteine hinter Euch liegen lassen. Wenn Ihr Bomben oder Eisschleudern einsetzt, müßt Ihr allerdings aufpassen, daß Ihr nicht selbst in die Falle fahrt. Zur Abwechslung könnt Ihr aus einem Konkurrenten auch mal einen Schneemann machen – der kann dann nämlich nicht mehr steuern und schlittert unweigerlich geradeaus, vielleicht sogar über den Rand des Kurses hinaus... Lustig sind auch die goldenen Teller: Wenn Ihr die werft, sind Eure Gegner für einige Augenblicke geplättet und Ihr könnt Euch wieder nach vorn mogeln! Damit Euch ein Angriff nicht ziemlich böse zu Boden und weit abgeschlagen auf den letzten Platz wirft, könnt Ihr Euch, wenn Ihr das Item „Tarnboard" besitzt, unsichtbar machen. Der gegnerische Angriff wird dadurch wirkungslos. Und mit Turbopropellern am Rücken könnt Ihr alle anderen weit hinter Euch lassen. Die verschiedenen Items stecken in blauen und roten Säulen und lassen sich nur bei gefüllter Kasse einsammeln. Also fahrt nur durch, wenn Ihr wenigstens hundert Goldstücke im Beutel habt! Sonst sind die Säulen steinhart, Euch haut's um, und der niedliche Pekinese auf dem Sockel erklärt Euch hämisch, daß Ihr ohne Geld auch in dieser Welt nichts bekommt!



DIE PISTENSAU

DIE SCHLÜMPFE IM ALPTRAUMLAND

Sie sind klein, sie sind blau, sie sind immer gut drauf und jeder kennt sie. Die Schlümpfe gehören zu den bekanntesten Charakteren der Comicwelt. Vor einiger Zeit haben sie sich in DIE SCHLÜMPFE und DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT für den Game Boy und das Super Nintendo vorgestellt. Der neueste Knüller der Infogrames-Programmierer ist der dritte Teil der Schlumpf-Saga. DIE SCHLÜMPFE IM ALPTRAUMLAND ist nicht nur ein einfacher Nachfolger zweier bereits guter Spiele, sondern ein grandioses Game Boy Pocket-Spiel, das sich mit neuen Grafiken, innovativen Features und einem exzellenten Gameplay auf einen Platz in der vordersten Reihe der besten Videospiele katapultieren wird. (jk)

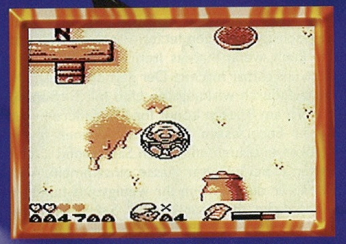
Gurgelhals heizt den Schlümpfen diesmal mächtig ein.

Spuktakuläre Verzauberung

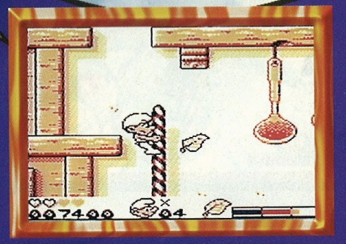
Der ewig böse und ständig angeschlumpfte Zauberer Gurgelhals hat die kleinen, blauen Waldbewohner im Schlaf überrascht und das gesamte Schlumpfdorf mit einem furchtbaren Zauber belegt. Alle schlummernden Schlümpfe sind in ihren schlimmsten Alpträumen gefangen. Hefti, der muskulöse Powerschlumpf, ist ein wahrer Schlumpf im Glück. Er konnte dem Zauber entgehen, weil er sich im Wald aufhielt, während Gurgelhals seine Schandtat vollbrachte. Nun muß er sich ganz alleine in die Träume seiner Freunde schlumpfen, um sie zu retten. In absurden Welten, wie zum Beispiel einer gefährlichen Küche, in der das Gemüse verrückt spielt oder in einer düsteren, gruseligen Bibliothek muß Hefti beweisen, daß er Schlumpf genug ist, seine kleinen blauen Kumpel aus der immensen Gefahr zu befreien.

Die Küche des schlumpfigen Grauens

Der Schlüssel für den ersten Level.



Hefti schwebt in der Seifenblase nach oben.



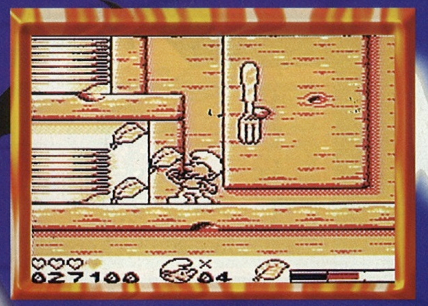
Von der Zuckerstange aus springt Hefti ins Ungewisse.

Die Küche - Teil 1

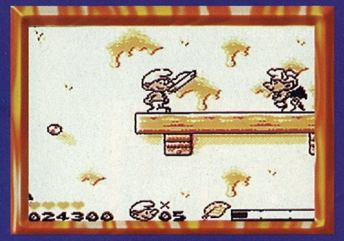
Den ersten Level kann Hefti erst betreten, nachdem er den Schlüssel rechts vom ersten Schlumpfhaus eingesammelt hat. Sobald die Tür des Hauses geöffnet ist, geht der Schlumpfmassel auch schon los. Im ersten Abschnitt der Alptraumküche befindet sich eine Mohrrübe, die Ihr unbedingt finden müßt. Bis es soweit ist, bekommt Ihr es mit durchgedrehten Köchen, agressivem Gemüse und laufenden Würstchen zu tun. Eine neue, besondere Fähigkeit Eures Schlumpfes ist die Möglichkeit, Gegenstände verschieben zu können. Sollte es also mal nicht weitergehen, könnt Ihr nach Sachen Ausschau halten, die Ihr durch kräftiges Schieben verrücken könnt. Auf diese Weise erreicht Ihr zum Beispiel höher gelegene Plattformen. Eine weitere Art, sich in die oberen Bereiche der Küche zu befördern, sind die Seifenblasen, die sich in Überraschungspaketen finden lassen. Hüpft Ihr mit Hefti in eine der Seifenblasen, wird Euer Schlumpf von der Blase umhüllt und kann gemütlich nach oben schweben. In den Paketen, die Ihr per Kopfstoß öffnen könnt, befinden sich aber außer Punkten und Seifenblasen auch gefährliche Bomben. Habt Ihr ein Paket geöffnet und eine Bombe fällt heraus, solltet Ihr Euch schleunigst aus dem Staub machen.

© Peyo 1997 Licensed through I.M.P.S. (Brussels)
© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA

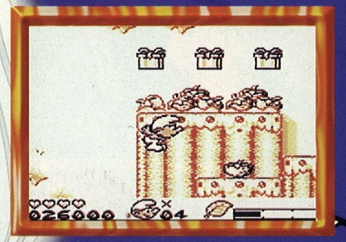
FIRST LOOK



Achtung, die Gabel ist zum Aufspießen bereit!



Dieser Wicht wirft mit Porzellantellern.



Was sich wohl in diesen Überaschungspaketen befindet?

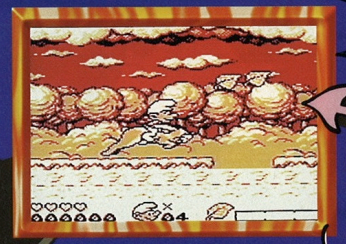
Die Küche - Teil 2

Im zweiten Teil dieses Levels müßt Ihr den Tortenschlumpf endgültig von seinem Alptraum befreien. Auch in diesem Abschnitt müßt Ihr Euch wieder durch die infernalische Küche kämpfen. Die Gefahren sind nicht weniger geworden, und neue Gemeinheiten à la carte erwarten Euch. Zum Beispiel die hüpfende Gabel, die nur den Zweck hat, Euren blauen Helden aufzuspießen. Diese läßt sich nicht durch eine normale Hüpfattacke besiegen. Hier müßt Ihr den geeigneten Augenblick abwarten und dann schnell unter der nach oben hüpfenden Gabel durchrennen. Habt Ihr alle Hindernisse überwunden und Euch nach ganz oben durchgewuselt, erwartet Euch am Ende des Levels ein Endküchenboss. Ein heftiger Kampf entbrennt. Ihr müßt versuchen, dem Terrorkoch dreimal auf den Kopf zu hüpfen. Ist der Küchenchef besiegt, erhaltet Ihr Euer erstes Paßwort. Nun könnt Ihr nach Eingabe des Paßwortes im Optionsmenü immer an der zuletzt gespielten Stelle beginnen. Die Paßwörter bestehen immer aus drei Schlumpfköpfen. Schreibt Euch auf, welche Kombination für welchen Level gilt.

Bibliotheka Mystica

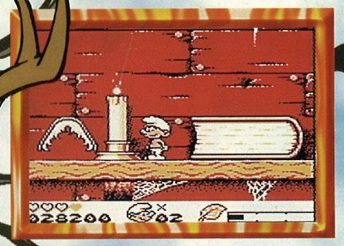
Das Hasenrennen

Bevor Ihr in die Bibliothek könnt, müßt Ihr wieder einen Schlüssel für das zweite Haus finden. Lauft nach rechts durch das Schlumpfdorf, bis Ihr einen Hasen erschlumpft. Er wird Euch zu einem Rennen auffordern. Auf dem Rücken des Hasen müßt Ihr in einem selbstscrollenden Level waghalsig über tiefe Abgründe springen, bis Ihr am Ziel den Schlüssel auflesen könnt. Die normalen Sprünge bereiten dem schlumpfgewandten Vierbeiner keine Probleme. Geht es jedoch um die weiten Sprünge, wird es knifflig. Zum Glück befinden sich vor einem weiten Sprung immer Schlumpfpilze, die Ihr als Trampolin benutzen könnt. Hüpft einfach auf die Pilze und wagt den großen Sprung ans andere Ufer. Habt Ihr den Schlüssel erreicht, könnt Ihr das zweite Schlumpfhaus aufschließen.

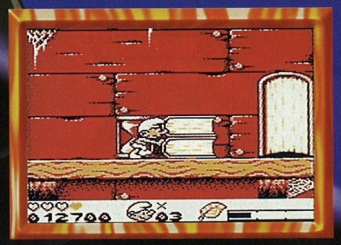


Dieser Hase hüpft über die schwierigsten Stellen.

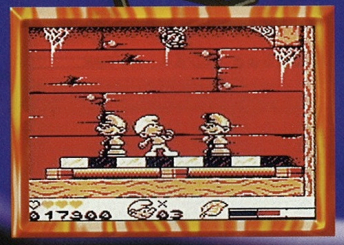
Selbst das Tintenfaß ist gegen Euch!



Vorsicht, beißende Bücher!



Das Muskelpaket verschiebt ganze Bücherstapel, um an sein Ziel zu gelangen.



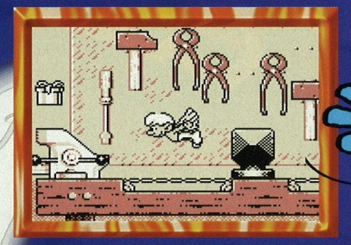
Schiebt die beiden Statuen zusammen, und die Schnur wird erscheinen.

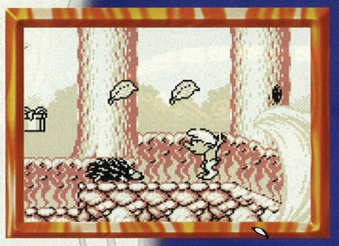
Die Bibliothek - Teil 1

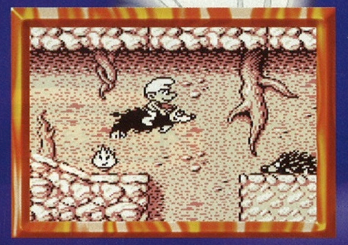
Auweia! Was in dieser Bibliothek abgeht, wird selbst die hartnäckigste Leseratte an den Rand des Wahnsinns treiben. Fliegende Bücher, die mit messerscharfen Zähnen ausgestattet sind, fallen über den Muskelschlumpf her. Krabbelnde Spinnen stechen unbarmherzig zu, gehörnte Alptraumschlümpfe greifen unvermittelt an und, und, und… Zu allem Übel hat Hefti auch noch einige Hindernisse zu überwinden. So versperren ihm zum Beispiel gigantische Bücher den Weg. Hier sind wieder Heftis Muskeln angesagt. Verschiebt Ihr die Schlumpfstatuen so, daß sie einen Bodenschalter aktivieren, wird Euch der Weg freigelegt. Euer Ziel im ersten Abschnitt ist, eine Schnur zu finden. Ihr entdeckt sie, wenn Ihr im Level ganz oben rechts eine Stelle findet, an der sich gleich zwei Schlumpfstatuen befinden. Schiebt Ihr diese beiden aufeinander, aktiviert Ihr dadurch den Schlumpfmechanismus. Scheinbar aus dem Nichts erscheint dann die langgesuchte Schnur.

Die Bibliothek - Teil 2

Nach dem Finden der Schnur gilt es nun, den Brillenschlumpf zu retten, der bereits sehnsüchtig auf die Befreiung aus seinem schrecklichen Bibliotheks-Alptraum wartet. Doch bevor es soweit ist, gilt es noch einmal, die merkwürdigen, staubigen Bücherregale zu durchforsten. Im zweiten Teil der Bibliothek erwarten Euch wieder neue Gefahren. (Wie hätte es auch anders sein können?) Das Tintenfaß zum Beispiel schießt in zwei Richtungen große Tintenspritzer ab. Werdet Ihr von ihnen getroffen, verliert Euer Schlumpf ein Herz. Wartet den günstigsten Augenblick ab und lauft in die Mitte des Tintenfasses. Wartet nun die nächste Salve ab und rennt dann wie der Teufel los. An manchen Stellen befinden sich große Spinnennetze. Ihr könnt sie als Trampolin benutzen, um in höher gelegene Regionen der Bibliothek zu gelangen. Hüpft einfach auf die Netze, und der Schwung wird Euch nach ganz oben pushen. Am Ende des Levels erwartet Euch ein arglistiger Alptraumschlumpf, der Euch sofort attackiert. Versucht seinen Geschossen durch geschickte Sprünge auszuweichen und ihm dreimal auf die gehörnte Rübe zu hüpfen, damit Ihr den Level erfolgreich beenden könnt.







FIRST LOOK INFO

Pierre Culliford, der unter dem Pseudonym Peyo 1958 zum ersten Mal die Schlümpfe vorstellte, löste eine Begeisterung aus, die bislang unerrreicht ist. Die Programmierer von Infogrames haben es verstanden, den Charme der kleinen, blauen Wichte auf den Game Boy zu übertragen. Dazu tragen natürlich auch die einmaligen Grafiken bei. Wenn das so weitergeht, wird man – von der Farbe mal abgesehen – nur noch schwerlich zwischen Game Boy-Spielen und 16-Bit-Konsolen-Spiele unterscheiden können.

DIE SCHLÜMPFE IM ALPTRAUMLAND bietet ein abwechslungsreiches Gameplay. 12 riesige Level, viele Boni, spannende Spezial-Spiele und das schlumpfmäßig spaßige Drumherum garantieren etliche Stunden reines Videospielvergnügen.

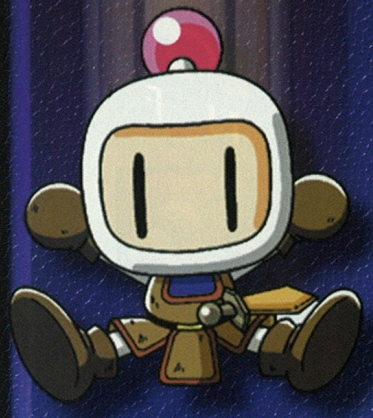
Das 2 Mb-Spiel verfügt über zwei Schwierigkeitsgrade und eine Paßwortfunktion. Wer zudem sein linguales Wissen erweitern möchte, der kann das Spiel in verschiedenen Sprachen spielen. Ihr habt die Wahl zwischen Deutsch, Französisch, Englisch oder Spanisch.

Schlumpfen ohne Ende

Leider können wir Euch auf diesen Seiten aus Platzgründen nur einige Level des Spieles vorstellen. Für alle, die es vor Spannung kaum aushalten können, haben wir noch ein paar Bilder von weiteren Leveln des allerneuesten Schlumpf-Abenteuers ausgesucht. Insgesamt gibt es im Spiel 12 Level und verschiedene Spezial-Sequenzen, wie zum Beispiel das Hasenrennen. Hefti wird noch einige weitere, illustre Schauplätze besuchen können: Die völlig ausgeflippte Werkbank, das teuflische Labor und den bodenlosen Brunnen – um nur ein paar zu erwähnen. Ob es ihm am Ende gelingen wird, alle blauen Wichte aus ihren Träumen zu befreien und den furchtbaren Gurgelhals aus dem Schlumpfdorf zu vertreiben, liegt natürlich an Euch! Euer Geschick wird das Ende dieses Jump'n'Run-Spektakels entscheiden.

POCKET BOMBERMAN™

Mittlerweile schon eine der bekanntesten Figuren der Videospiele-Welt, hat sich Bomberman auch auf dem Game Boy etabliert. In seinem neuesten Abenteuer für Nintendos tragbare Konsole wartet der kleine, sympathische Sprengstoff-Freak aus dem Hause Hudson Soft gleich mit zwei unterschiedlichen Spielvarianten auf. Gefährlich bleiben seine Missionen allemal, und da wundert es auch keinen, daß Bombi es kaum mehr erwarten kann, zusammen mit Eurer Hilfe die gefährlichen Abenteuer quer durch die umfangreichen Welten des Bomberlandes zu bestehen. Da bleibt bei uns nur die Frage offen: „ARE YOU READY FOR IGNITION?“ (jk/tr)



VOR LANGER, LANGER ZEIT...

... wurde die Sonne von einer gigantischen, düsteren Wolke bedeckt. Die Bewohner des Landes waren von nun an dazu verdammt, in ewiger Finsternis zu leben. Der Legende nach war die Ursache für diese Katastrophe das Werk eines miserablen Geschöpfs des Bösen. Es hatte das "Schwert der Sonne" versiegelt. Jedoch gibt es eine Möglichkeit, das Schwert wieder zu befreien. Fünf Power-Steine, die das magische Siegel festigen, müssen gesammelt

werden. Sie befinden sich alle im Berg des Grauens. Jeder einzelne Power-Stein wird von einem großen, haßerfüllten Monster bewacht. Nur ein Held kann es wagen, das Land von seinem schrecklichen Schicksal zu befreien und die Sonne wieder scheinen zu lassen: Bomberman. Er allein verfügt über die Kraft und das Geschick, das Unausweichliche zu verhindern, den Untergang der Welt!

KOMPLEXE SPIELEREIEN

Im Titelbildschirm könnt Ihr zwischen zwei Spielen wählen: Dem "Normal Game" und dem "Jump Game". Im ersten Spielmodus dürft Ihr Euch an das Abenteuer wagen. Der zweite Modus, das Jump Game, ist ein neues Spielprinzip, das wir später noch im Detail vorstellen werden. Im Abenteuer-Spiel verfügt Bomberman wieder über altbekannte Features, wie zum Beispiel den Explosionsverstärker, Schnellschuhe oder das Bombenplus. Diese Items wird er auch bitter nötig haben, denn die Gegner sind nicht ohne. Das Abenteuer setzt sich aus fünf verschiedenen Welten zusammen. Beginnen dürft Ihr in der Welt "Forest". Diese ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Ihr müßt hier alle Gegner besiegen, um die Ausgangstür eines Abschnitts öffnen zu können. Ganz so einfach, wie sich das anhört,

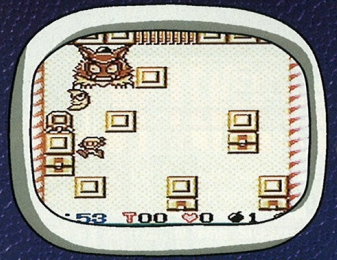
ist die Sache dann doch nicht, denn viele Rätsel gilt es zu lösen. Manche Gegner sind nur schwer zu erreichen und Ihr müßt erst mal gründlich nachgrübeln, wie Ihr an sie herankommt. Ist in einem Abschnitt alles geschafft, könnt Ihr durch die Tür gehen und den nächsten Level betreten.

TM* AND © 1998 HUDSON SOFT LICENSED TO NINTENDO.
© 1998 NINTENDO CO., LTD.

JUMP GAME

KÄNGURUH ODER PENG-GURU?

Eigentlich mutiert Bomberman im "Jump Game" zu beidem. Er muß sich hüpfend und laut knallend den Weg nach ganz oben erbomben. Knifflig bei der ganzen Sache ist, daß Ihr die



Vorsicht vor den Oberbossen! Sie sind so gefährlich, wie sie aussehen!

Sprünge nicht per Knopfdruck auslösen könnt, sondern daß Bomberman ständig und ohne Unterlaß hüpft. Für jeden zerbombten Gegner, Boss oder Generator aus dem die Gegner schlüpfen, gibt es Punkte, die am Schluß zu einer Gesamtpunktzahl addiert werden. Um einen Bereich zu verlassen und in den nächsten zu hüpfen, müßt Ihr zunächst immer den Obermotz des Abschnitts besiegen.

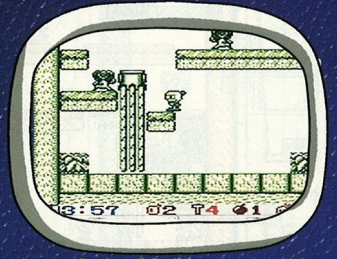
Hier könnt Ihr sehen, wieviele Punkte Ihr erreicht habt.

Je weiter Ihr kommt, desto eher werdet Ihr auch einen High Score erreichen, mit dem Ihr Euch in die Liste der Besten eintragen könnt.

NORMAL GAME

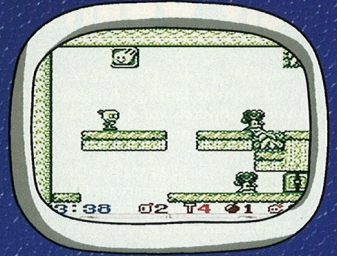
DIE SUCHE NACH DEN POWER-STEINEN!

In diesem Spielmodus geht es, wie vorher schon kurz angesprochen, um die Rettung der Welt. Ihr müßt in jeder Welt versuchen, Euren Bomberman zur Ausgangstür des Abschnitts zu bringen, nachdem Ihr sie durch Besiegen aller



Legt eine Bombe auf den Kettengenerator und die Ketten werden nach der Explosion eingezogen.

im Level befindlicher Gegner innerhalb der vorgegebenen Zeit geöffnet habt. Um dies zu erreichen, müßt Ihr viele Rätsel lösen. Zum Beispiel könnt Ihr durch Sprengen der Kettengeneratoren einen neuen Weg freilegen oder müßt auf Eure eigenen Bomben springen, um eine höher gelegene Plattform zu erreichen.



Unter Bomberman befindet sich der Ausgang und über ihm ein besonderes Feature.

Auch die Gegner müssen teilweise taktisch zerblastert werden. Manche von ihnen bleiben in einem bestimmten Bereich und laufen nur von links nach rechts, andere wiederum verfolgen Euch und machen das Bombenlegen äußerst kompliziert.

FIRST LOOK INFO

Pocket Bomberman zeichnet sich durch seine Vielfältigkeit aus. Etliche Stunden Spielspaß sind Euch garantiert. Besonders gut hat uns die Idee gefallen, zwei unterschiedliche Spielvarianten in ein Modul zu packen.

Der Abenteuer-Modus ist eine recht knifflige Angelegenheit. Doch bekanntlich macht Übung den Meister, und wer oft und lange genug Pocket Bomberman spielt, der wird langsam hinter alle Geheimnisse kommen und das Spiel bald aus dem Effeff beherrschen.

Außerdem verfügt das Modul über eine Paßwortfunktion. Nach jedem erfolgreich gespielten Abschnitt erhaltet Ihr eine Zahlenkombination, die es Euch erlaubt, jederzeit wieder an dieser Stelle zu beginnen.

Das Jump Game ist in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt. So können sowohl Anfänger als auch Profis ohne Frust auf Punktejagd gehen. Die Grafiken des Spiels sind gut und mit viel Liebe fürs Detail programmiert.

Bei diesem neuen Hudson Soft-Knüller braucht Ihr nicht lange zu zögern. Pocket Bomberman muß man einfach haben!

DES BOMBENLEGERS ERSTE SCHRITTE!

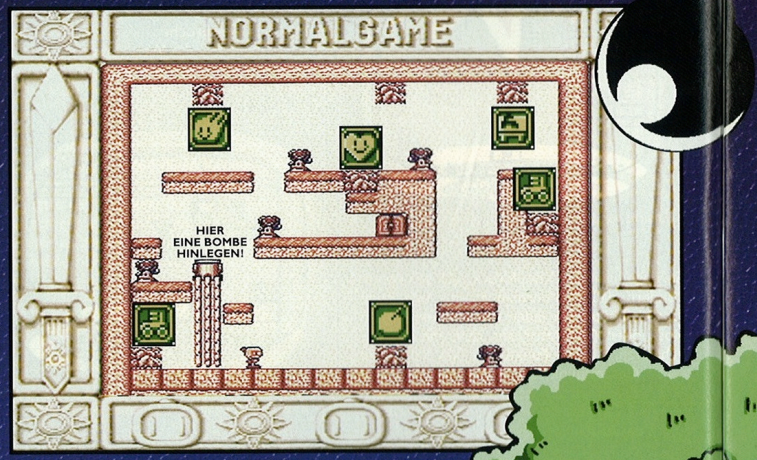
FIRST LOOK

Auf dem Weg zur Rettung der Welt sind große Sprünge und schnelle Reaktionen das A und O, um erfolgreich zu sein - und so mancher hat sich am Anfang schon mehrfach die Finger verbrannt, wenn er die Lunte nicht richtig gezündet hat.

Damit Ihr mit Bomberman auch sofort die ersten bombigen Erfolge habt, wollen wir Euch auf diesen Seiten einen ersten Einblick in die schöne, neue Bomberman-Welt geben. Was hier vielleicht einfach aussieht, ist kein Zuckerschlecken - eher ein brandgefährliches Auf und Ab auf dem Weg zum ersten Power-Stein!

Werft mit uns also einen ersten Blick in die ersten Level der ersten Welt!

FOREST LEVEL I



Hinter den Steinblöcken verbergen sich wahrlich wichtige Items, mit denen Bomberman schneller, seine Bomben kräftiger und seine Ausdauer größer wird.

Macht erst einmal Platz im Parterre, indem Ihr den Gegner zerknallt und Euch das Bomben-Item holt. Dann springt links auf den Kettengenerator, macht noch einen der bösen Burschen platt, und plaziert auf dem Kettengenerator eine Bombe, damit Ihr an die Schnellschuhe rankommt. Wenn Ihr jetzt noch geschickt alle anderen Steinblöcke pulverisiert, hinter denen weitere wichtige Items stecken (beachtet vor allem das Herz!) und alle restlichen Bösewichter beseitigt, öffnet sich die Tür zum zweiten Level in dieser Welt!

WAS IST WAS?

- **Extra Bombe** – Mehr Bomben für Bombie
- **Bomben-Plus** – Knallt schon weiter
- **Maximale Feuerkraft** – Super-Power für die Bomben
- **Schutzschild** – Unverwundbarer Super-Bomber
- **Schnellschuh** – Nicht wirklich Inline-Skates, aber genau so schnell
- **Brems-Schuhe** – Wiedermal etwas kürzer treten
- **Bonus-Herz** – Ein zusätzlicher Versuch für Bombie

DER OBERMOTZ

Auf dem Weg zum Obermotz in dieser Welt wartet noch so manche knifflige Aufgabe auf Euch. Einen kleinen Vorgeschmack auf den Endgegner geben wir Euch aber jetzt schon mal:

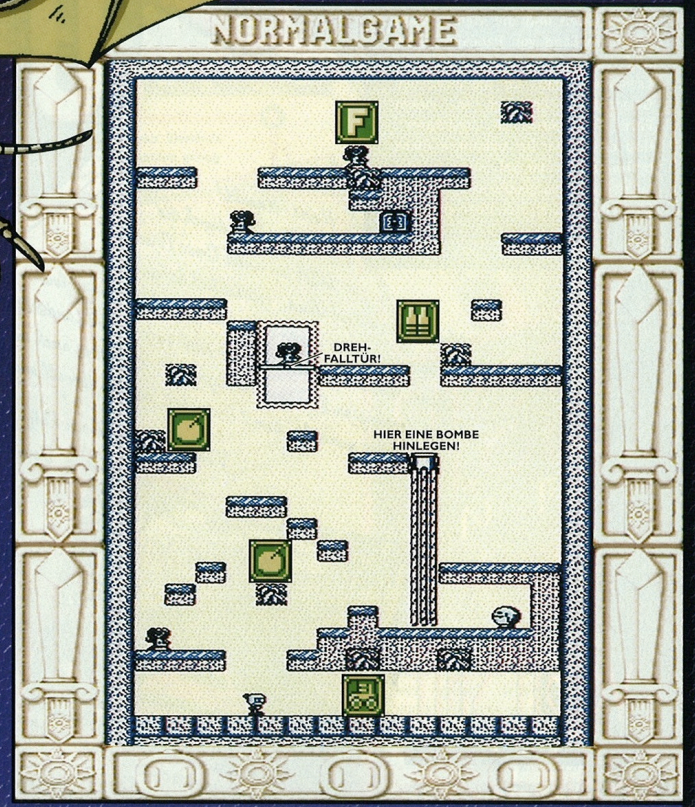
Mit der Eiche ist nicht zu spaßen! Der Endgegner der ersten Welt ist ein bösartiger Baum, der nicht nur mit ziemlich schweren und ungesunden Nüssen nach Bomberman wirft, sondern auch noch bissigen Tierchen eine Wohnung bietet. Zum Dank dafür helfen ihm die Raupen, die sich in mindestens ebenso gefährliche Schmetterlinge verwandeln, Euch zu jagen. Aber mit viel Geschick, genügend Tempo und vor allem mit schnellen Reaktionen habt Ihr den Baum nach ein paar Bömbchen gefällt! Die Eiche stört's gar sehr, daß Bomberman ihr zu Holze rückt...

FOREST LEVEL II

War im ersten Level einfach nur schnelles Hüpfen und Bombenlegen gefragt, muß Bombie hier schon mit etwas mehr Strategie vorgehen, um sich nicht selbst in eine Sackgasse zu manövrieren. Also auf keinen Fall hinter den Kettengenerator rechts im Bild springen, bevor er nicht mittels Bombeneinwirkung auf dem Schalter nach oben gezogen wurde – sonst bleibt der kleine Bombenleger nämlich gefangen, und dann geht gar nichts mehr!

Ein paar Worte zur Dreh-Falltür: Hier wartet man besser, bis der böse Wicht nach rechts gelaufen und der drehbare Teil frei ist. Dann mit einem gezielten Kopfstoß nach oben, den Gegner geprengt, und schon ist der Weg frei.

Außerdem befindet sich rechts im Bild noch ein Item, das es in sich hat – wer's berührt, der wird unverwundbar. Das hält zwar leider nur einen kleinen Augenblick an, aber solange kann Bombie ohne Sorge durch die Gegend hüpfen und Gegner platt machen!



Cruis'n USA

Von der West- an die Ostküste, Tausende Kilometer quer durch die Vereinigten Staaten – das hört sich nach einer ziemlich teuren und zeitaufwendigen Angelegenheit an. Doch Ihr braucht weder einen Flug in die USA noch vier Wochen Urlaub, um den Highway 101 zu erkunden und die vielen tollen Ecken im Land von Pancakes, Coke und Burgern kennenzulernen. Mit CRUIS'N USA habt Ihr die einmalige Gelegenheit, Amerika in einem Eurer Traumautos zu „er-fahren". Und das Beste: Ihr bekommt nicht mal einen Strafzettel, wenn Ihr die zulässige Höchstgeschwindigkeit von 55 Meilen pro Stunde überschreitet! (tr)

Hallo Heinz-Harald! Wir sind quer durch die USA bei einem Cross Country-Wettrennen mitgefahren. Tatsächlich haben wir jedes Rennen gewonnen – wer hätte das gedacht! Aber es war super, und außerdem haben wir noch viele schöne Landschaften der Vereinigten Staaten kennengelernt. Wir haben auch ein paar Fotos gemacht, damit Du siehst, wo wir überall waren!

Viele Grüsse auch von Ralf,
Dein Michael

MIT TEMPO 200 DURCH DIE USA

VON SAN ★★★ FRANCISCO ★★★ NACH ★★★ WASHINGTON ★★★ D.C.

San Francisco ist eine großartige Stadt – nachdem wir das Rennen gewonnen hatten, haben wir uns noch jede Menge Sights angeschaut.

Auf dem Weg durch den Golden Gate Park... Hier haben wir jede Menge Brücken wie im Sturm genommen!

Als wir durch Beverly Hills fuhren, sind wir auch am Hollywood-Sign vorbeigekommen. Und hinterher haben wir dann noch die Universal Studio-Tour mitgemacht.

Der Redwood Forest war gar nicht so einfach zu fahren – man sah den Wald vor lauter Kurven nicht!

© 1994, 1997 Nintendo Co., Ltd.

CHOOSE YOUR DREAM-MACHINE

Bevor es losgehen kann, müßt Ihr natürlich erstmal ein Auto aussuchen: Wählt zwischen einer schnittigen '63er Corvette, einem bulligen, aufgemotzten „La Bomba" aus den Vierzigern, einem pfeilschnellen Devastator VI und einem roten italienischen Renner mit dem Namen Italia P69! Jedes Fahrzeug hat selbstverständlich auch ein anderes Kurvenverhalten, erreicht schneller oder langsamer seine Spitzengeschwindigkeit. Versteckte Autos gibt's natürlich auch: Wenn Ihr im Auswahlmodus für Eure Fahrzeuge seid, könnt Ihr zwischen einem Polizeiauto, einem Jeep und einem Schulbus wählen – drückt einfach die C-Knöpfe oben, links und unten gleichzeitig!

◀ In Arizona und im Grand Canyon. Ziemlich trockene Luft hier! Aber wir hatten genug Coke und Eistee dabei, Gott sei Dank!

Miss T-Shirt erwartet die Sieger und schuggert mit einem goldenen Pokal!

Iowa ist typischer Mittelwesten: Farmen, Maisfelder und Getreidesilos.

Die berühmte Skyline Chicagos mit dem Sears Tower.

FIRST LOOK INFO

Authentische Landschaften, technisch wie optisch detailgetreue Traumautos und eine exzellente Steuerung machen CRUIS'N USA zu einem wirklich realistischen Rennspiel.

Sowohl allein wie auch im Zwei-Spieler-Modus lassen sich die verschiedenen Wagen über Highways und Interstate-Autobahnen durch originalgetreue Gegenden steuern, so daß man während des Spielens auch noch die Vereinigten Staaten kennenlernt.

Im Time Trial-Modus kann man versuchen, die eigene Bestzeit zu schlagen, und mit der Random-Funktion im Auswahlbildschirm sucht der Computer nach dem Zufallsprinzip eine Strecke aus.

Um Spielstände festzuhalten, besteht die Möglichkeit, den modulinternen Speicher zu nutzen bzw. das Controller Pak einzusetzen. Außer der Wahlmöglichkeit bei den Autos kann man für echtes US-Feeling zwischen mehreren verschiedenen Soundtracks auswählen.

Hier kommt der ultimative Kick für alle Puzzle-Freaks! TETRISPHERE, das neueste Update des wohl größten Videospielklassikers aller Zeiten, katapultiert Euch mit seinen treibenden Techno-Beats und dreidimensionalen Grafiken direkt nach Puzzlemania, in die Welt der Mecha-Bots! Taucht ein in die düstere Atmosphäre und stellt Euch im Thunderglobe einer Tetris-Herausforderung, die Eure Sinne schwinden lassen wird! Fünf verschiedene Spielmodi, eine Zwei-Spieler-Option und sieben verschiedene Block-Crusher, die in Eurem Auftrag den Globe atomisieren, warten auf Euch! (mm)

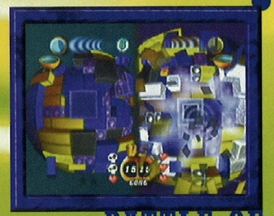
TETRISPHERE™*

TECHNOBEATS IM THUNDERGLOBE!

Vor langer Zeit tauchte ein Meteorit namens TETRIS am Videospielfirmament auf und schlug auf dem Planeten NES wie eine Bombe ein. Seitdem tauchten in regelmäßigen Abständen Trabanten des mächtigen Klassikers auf und versetzten die Bewohner des Game-Universums stets in multiple Adrenalin-Extase. Ob nun TETRIS und DR. MARIO, TETRIS ATTACK oder TETRIS PLUS, jeder der Planeten gehört noch heute zu den beliebtesten Zielen der Videospieler. Doch nun, da fast zehn Jahre seit der Entstehung von TETRIS vergangen sind, ist ein neuer Stern am Horizont erschienen, der heller scheint als jeder andere zuvor... TETRISPHERE!

FIRE POWER

Neben normalen Blöcken gibt es noch Blöcke, die eine größere Sprengkraft besitzen. Ihr erkennt sie daran, daß sie heller leuchten als andere. Dank dieser Power-Blöcke könnt Ihr Sprengkombinationen generieren, die von der Anzeige oben rechts erfaßt werden. Nach einer bestimmten Anzahl von Kombinationen werdet Ihr schließlich mit verschiedenen Special-Items belohnt. Rakete, Dynamit, Magnet oder Bombe helfen Euch dann, die Blöcke der Kugel auf furiose Weise zu terminieren.



BATTLE OF THE BOTS!

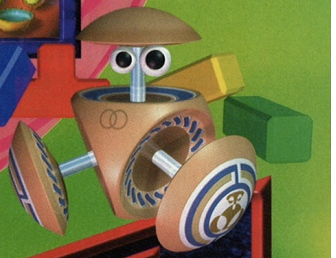
Natürlich könnt Ihr TETRISPHERE auch zu zweit spielen. Ob gegen den Computer oder einen humanoiden Kontrahenten, ist egal. Beim Zwei-Spieler-Mode könnt Ihr durch Kombination auf der Kugel des Gegners schwarze Blöcke erzeugen, die Euren Gegenspieler behindern. Into Battlesphere!

© *Tetrisphere™ Licensed to Nintendo by Tetris Company, L.L.C. ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © Nintendo Co., Ltd.

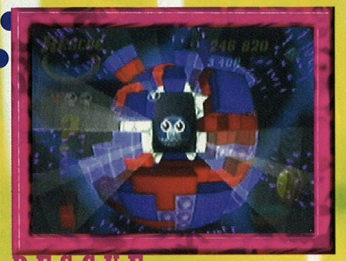
DREIDIMENSIONALER PUZZLETERROR!

FIRST LOOK

Für TETRISPHERE wurde das klassische Spielprinzip neu überdacht und modifiziert. Euer Spielfeld ist nun eine dreidimensionale Kugel, die Ihr in alle Richtungen drehen könnt. Der Kern der Kugel ist mit mehreren, verschiedenartigen Blöcken bedeckt, die man bereits aus dem klassischen TETRIS kennt. Dennoch ist das Ziel des Spiels ein anderes. In TETRISPHERE geht es nicht darum, Reihen zu bilden und diese verschwinden zu lassen, sondern vornehmlich darum, die einzelnen Blöcke wegzusprengen und bis zum Kern der Kugel vorzudringen. Bei diesem Vorhaben könnt Ihr einen von sieben Mecha-Bots wählen, die alle über unterschiedliche Eigenschaften verfügen. Blöcke sprengen könnt Ihr jedoch nur, wenn mindestens zwei gleichartige direkt aneinandergrenzen oder übereinander liegen. Zeigt Euch Eure Blockanzeige (links unten) nun einen identischen Block an, könnt Ihr diesen mittels Eures Helfers auf einem der beiden angrenzenden Blöcke plazieren und so alle drei sprengen. Laßt Euch jedoch nicht zu lange Zeit, um einen Block auf die Kugel fallen zu lassen, denn diese rückt unbarmherzig näher und droht, Euch zu zerquetschen!



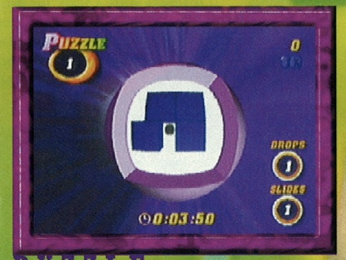
DIE MODI



RESCUE In diesem Modus gilt es, den in der Kugel gefangenen Roboter zu befreien. Dazu müßt Ihr Euch zum Kern der Kugel durchsprengen und eine Öffnung freilegen, die groß genug ist, die Flucht des Bots zu gewährleisten. Fight the Rescuesphere!

In dieser TETRISPHERE-Variante geht es darum, bestimmte Vorgaben zu erfüllen. So müßt Ihr zum Beispiel an einer ganz bestimmten Stelle der Kugel ein Bild freilegen oder die Blöcke unter einem Gegenstand so wegsprengen, daß er bis zum Kern der Kugel vordringen kann. Enter into Challengesphere!

HIDE&SEEK



PUZZLE Hier müßt Ihr die Blöcke mit einer begrenzten Anzahl von Versuchen so verschieben, daß sie mit einer ebenfalls begrenzten Anzahl von Sprengungen alle aus dem Weg geräumt werden können. This is Brainsphere!

Bei diesem Modus gilt es, in einer bestimmten Zeit eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen. Dabei werden sowohl Kombinationen als auch das Lösen ganzer Kugeln bewertet. Welcome to Panicsphere!

TIME TRIAL

FIRST LOOK INFO

Wie fast eine Dekade zuvor TETRIS, setzt im Jahre 1998 TETRISPHERE neue Maßstäbe. Wohl kein Spiel zuvor glänzte bisher durch eine derart gelungene Kombination aus intelligentem Spielprinzip und fesselnder Atmosphäre. Angetrieben durch düstere Techno- und Ambient-Klänge wird der Spieler in eine Welt transformiert, die ihn so schnell nicht mehr losläßt. Die vielfältigen Modi tragen ihren Teil zu einem einzigartigen Spielerlebnis bei, das echte Herausforderungen beinhaltet. Die einzelnen Spielvarianten umfassen teilweise bis zu 100 Levels, deren Schwierigkeitsgrad langsam, aber stetig ansteigt.

Besonderen Spaß garantiert auch der Zwei-Spieler-Modus, der über die eine oder andere Gemeinheit verfügt. Fortschritte im Spiel können mittels des modulinternen Speichers gesichert werden. Alles in allem ein Spiel, das im Puzzle- und Strategie-Genre sicherlich für lange Zeit richtungsweisend sein wird.

Timon und Pumbaa, die beiden treuen Freunde des Löwenkönigs, erfreuen sich nach ihrem großen Erfolg in Disney's Kinohit Der König der Löwen größter Beliebtheit. Das Duo Infernal hat es geschafft und ist mit einem Super Nintendo-Spiel in die Sparte der olympischen Dschungelspiele eingedrungen. Was Timon, die Meerkatze, und Pumbaa, das wilde Warzenschwein, auf Nintendos 16-Bit-Konsole so alles drauf haben, zeigen wir Euch hier. (jk)

Disney's

TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG

timon und pumbaas dschungelspiele

flippiger kugelspaß

Bei diesem großen Flipper ist jede Menge Action angesagt.

Einen Heidenspaß macht der Dschungelflipper. Die Kugel wird hierbei von einer Schlange, die sich wie eine Feder zusammenzieht, in den Spielbereich katapultiert. Was Ihr dann alles erleben dürft, übersteigt sogar den Spaß, den man in einer Spielhalle haben kann. Elefanten prusten den Ball zurück, Affen müssen getroffen werden und vieles mehr. Natürlich gibt es auch flippertypische Features wie zum Beispiel Extrabälle, Lock Ups, Triples usw. Wer hier auf große Punktejagd gehen will, der sollte nicht vergessen, daß man die Flipperkugel von ihrem Weg ins Bodenlose durch kräftiges Schütteln des Spielgeräts aus der Bahn bringen kann. Denkt aber daran, daß zu brutales Eingreifen mit einem Tilt bestraft wird.

das dschungel-stadion

In diesem Bereich könnt Ihr die verschiedenen Spielvarianten auswählen.

Auf dieser großen Lichtung, mitten im Herzen des tiefgrünen Dschungels, befindet sich der Ort des Geschehens. Von hier aus könnt Ihr die einzelnen Spiele (vier sind es insgesamt!) und das Optionsmenü anwählen. Bewegt einfach Euren Cursor an die gewünschte Stelle und drückt den A-Knopf. Ihr könnt den Cursor auch einfach mal überall ausprobieren und schauen, was auf dem Bildschirm so alles passiert! Im Optionsmenü könnt Ihr zum Beispiel einen der drei Schwierigkeitsgrade einstellen oder wählen, ob Ihr allein

Das Optionsmenü dient auch zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades.

oder im Zwei-Spieler-Modus spielen wollt. Zusätzlich könnt Ihr noch die Musik bzw. die Soundeffekte ein- oder ausschalten. Habt Ihr alle Einstellungen vorgenommen, braucht Ihr nur noch mit OK zu bestätigen, das Menü zu verlassen, und schon kann der Spaß losgehen.

rülpsrüpel und schwanzschläger

Pumbaa rülpst den Dschungelhimmel frei!

Bei diesem Spiel geht es hauptsächlich um Geschicklichkeit. Vom Dschungelhimmel fallen zahlreiche Gegenstände und Insekten herab. Ihr müßt versuchen, die herunterfallenden Dinge mit Pumbaas mächtiger Rülpsattacke vom Himmel zu fegen. Die Insekten, die Ihr mit den Rülpsern nicht getroffen habt, laufen nach der Landung auf dem Boden umher. Die Krabbeltiere könnt Ihr dann mit einer Schwanzattacke verjagen. Drückt dazu einfach die L- oder R-Taste Eures Controllers. Für jeden Gegenstand, den Ihr mit einem Rülpser oder mit dem Schwanz trefft, erhaltet Ihr Punkte. Wird Pumbaa zu oft von den herunterstürzenden Gegenständen getroffen, ist das Spiel bald zu Ende.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Disney's Timon and Pumbaa's Jungle Games.
© Disney. All rights reserved.

Feuer frei! Rette sich wer kann!

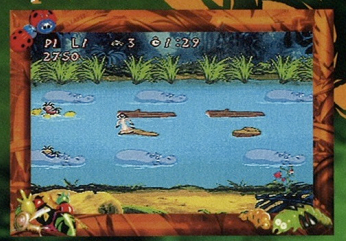
Wenn Ihr einen der Fische trefft, könnt Ihr hinter dem Wasserfall eine lustige Gestalt beim Duschen erwischen.

sling shooter schleudertrauma

Schießbuden-Stimmung kommt bei diesem Spiel auf. Mit einer Steinschleuder könnt Ihr auf bewegliche Ziele schießen. Dabei müßt Ihr allerdings aufpassen, daß Ihr die richtigen Ziele erwischt. Knallt Ihr einen freundlichen Gesellen ab, gibt's dafür gnadenlos Punktabzüge. Wichtig ist auch, daß Ihr nicht einfach wild und unkontrolliert in die Gegend ballert. Die Munition für Eure Steinschleuder ist nur begrenzt, und je höher der Level, desto geringer ist die Anzahl der Steinchen, die Euch zur Verfügung stehen. Manche Ziele könnt Ihr auch ein paar Mal hintereinander treffen, dafür erhaltet Ihr dann besonders hohe Punktzahlen. Das Fadenkreuz hilft Euch, die Ziele genau anzuvisieren. Es ist besonders nützlich, wenn sich ein Ziel hinter einem Eurer guten Freunde verschanzt hat.

hippopotamushüpfus

Ohne Seil und Sicherheitsnetz muß Timon, die kleine Meerkatze, gewagte Sprünge im „Frogger-Stil" auf Flußpferderücken und Treibhölzern wagen. Hippos, Hölzer, Schlangen, Schildkröten, Blätter und viele andere Dinge treiben in dem reißenden Fluß. Ihr müßt bestimmte Gegenstände einsammeln und sie zu vorgegebenen Stellen ans andere Ufer bringen. Habt Ihr dies geschafft, schließt sich der Busch auf dieser Seite, und das gleiche Spiel beginnt von vorn. Sind alle Büsche zugewachsen, gelangt Ihr in den nächsten Level.



Wer mutig hüpft, gewinnt!

FIRST LOOK INFO

Vier Spiele auf einer Spielkassette, das bürgt für langen Spielspaß. Bei den Spielen geht es zwar immer darum, den High Score zu schlagen, doch sind die einzelnen Spielvarianten so unterschiedlich angelegt, daß Ihr immer wieder aufs Neue auf die Probe gestellt werdet. Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr Euch nacheinander mit einem Eurer Freunde messen.

Die Grafiken sind traumhaft und erwecken fast den Eindruck, man würde sich im Zeichentrick befinden. Die einzelnen Sprites sprühen nur so vor Lebendigkeit und rufen des Öfteren ein begeistertes Schmunzeln hervor. Wer sich die Langeweile in den kalten Wintermonaten vertreiben möchte und nicht tatenlos in der Bude herumhängen will, der sollte nicht lange zögern und sich die Jungle Games von Timon und Pumbaa nach Hause holen!

NAGANO '98 WINTER OLYMPICS

Es ist soweit! Wenn Ihr diese Zeilen lest, dürften die XVIII. Olympischen Winterspiele im japanischen Nagano entweder direkt vor der Tür stehen oder bereits im vollen Gange sein. Vom 7. bis zum 22. Februar werden die Kids in der Schweiz und Österreich gespannt vor den Fernsehern sitzen. Auch in Deutschland schnellen die Einschaltquoten in die Höhe, wenn es in Nagano um Medaillen geht. Unser Tip: Holt Euch NAGANO WINTER OLYMPICS '98 für das Nintendo⁶⁴ nach Hause. Erlebt Spitzensport und Spannung live! Stürzt Euch in das aufregendste Sportspiel, seit es Olympische Winterspiele gibt!
(mp)

EUER FAHRPLAN FÜR NAGANO!

NAGANO WINTER OLYMPICS '98 führt Euch an die Original-Schauplätze der olympischen Medaillenjagd in Nagano. Aus diesem Grund stellen wir Euch die einzelnen Disziplinen in Verbindung mit dem Zeitplan der Olympischen Winterspiele vor. Bis zu vier Spieler können auf Skiern, auf dem Snowboard, im Viererbob, auf dem Schlitten oder auf Schlittschuhen durch die wunderschönen Eis- und Schneelandschaften Naganos flitzen. Werft mit uns einen ersten Blick auf die spannenden Disziplinen, die Euch NAGANO WINTER OLYMPICS '98 bietet.

SCHLITTEN

Ohne die schützende Hülle des Bobs wird die Sturzfahrt im Schlitten zu einem Nervenkitzel der ganz besonderen Art. Am 9. und 10. Februar finden die Wettkämpfe statt. Wie bei allen anderen Sportarten bietet Euch

ABFAHRTSLAUF

Im Rausch der Geschwindigkeit rasen die Abfahrts-Asse am 8. Februar (Männer) und am 14. Februar (Frauen) die steile Piste von Hakuba herunter. Das Spiel bietet Euch derart rasante Hetzjagden, daß Euch der Atem stocken wird. In jeder Passage seid Ihr hundertprozentig gefordert. Der Kampf um Hundertstelsekunden ist der Nervenkitzel schlechthin. Ein Ausrutscher, und Ihr findet Euch auf den hinteren Plätzen wieder.

RIESENSLALOM

Im Riesenslalom finden die olympischen Wettkämpfe am 18. Februar (Männer) und am 20. Februar (Frauen) statt. Auch Ihr könnt diese spannungsgeladenen Rennen auf der Original-Piste von Yamanouchi miterleben. NAGANO WINTER OLYMPICS '98 fordert Euch heraus und verlangt Euer gesamtes Können. Denkt immer und in jeder Kurve daran: Wer zu lange auf dem Innenski steht, den bestraft die Piste! Und zwar gnadenlos!

SKISPRINGEN

Am 11. Februar und am 15. Februar springen die mutigen Männer von der 90 Meter- und der 120 Meter-Schanze in Hakuba. Wer hat die Nase vorn? Jens Weißflog springt nicht mehr, Andreas Goldberger weiß nicht so recht, für welches Land er seine Flugkünste einsetzen soll... Ganz egal, genießt den Ausblick von der Schanze und erlebt das einzigartige Gefühl, vom Schanzentisch abzuheben und über der japanischen Landschaft zu schweben. Aber vergeßt die Telemark-Landung nicht!

Nagano Winter Olympics '98 is an Official Licensed Product of the Olympic Winter Games Nagano '98 © 1993 NAOC ™

BOMBERMAN 64 ™*

© NINTENDO 1997 © DISNEY. ALL RIGHTS RESERVED. 1997 © THQ INC.

© 1997 Hudson Soft

EISSTOCKSCHIESSEN

Hier geht es etwas beschaulicher zu. Vom 9. bis 15. Februar streiten die besten Curling-Spieler der Welt in Karuizawa um die Plätze. Beim Eisstockschießen ist es Eure Aufgabe, mit viel Gefühl und einem guten Auge möglichst viele Figuren im Zentrum zu plazieren und dabei den Gegner vom Eis zu hauen. Klingt nicht sonderlich spannend? Dann spielt dieses Spiel! Es macht ohne Ende Spaß!

FREESTYLE

Iizuna Kogen heißt der Ort, an dem am 11. Februar die Wettbewerbe im Freestyle stattfinden. Hier stehen die Künstler unter den Skifahrern im Rampenlicht der Weltöffentlichkeit. Ihr könnt im Freestyle Euer artistisches Talent unter Beweis stellen und die Punkterichter von Euren Fähigkeiten überzeugen. Diese junge Disziplin erfreut sich bei den Zuschauern größter Beliebtheit.

NAGANO WINTER OLYMPICS '98 auch in dieser Disziplin realitätsgetreue, dramatisch schnelle Action. Habt Ihr genug Mumm in den Knochen, Euch auf den Schlitten zu setzen und ins Tal zu rasen? Augen zu und durch!

EISSCHNELLAUF

Jetzt kommt Geschwindigkeit ins Spiel! Vom 8. bis 20. Februar flitzen die Sportler auf der Kunsteisbahn um die Kurven. NAGANO WINTER OLYMPICS '98 bietet Euch zwei Strecken zur Auswahl: Auf der 500 Meter-Kurzstrecke und auf der 5000 Meter-Langstrecke wird um Medaillen gekämpft. Während es über die 500 Meter-Distanz vor allem auf einen guten Start und Kurzzeit-Power ankommt, sind auf der Langstrecke ein gutes Rhythmusgefühl und Ausdauer gefragt.

SNOWBOARD

In Yamanouchi finden am 8. Februar die Wettkämpfe im Snowboard-Riesenslalom statt. Vier Tage später, am 12. Februar, geht dann in der Half-Pipe die Snowboard-Action ab. Zum ersten Mal dürfen damit Snowboarder an Olympischen Spielen teilnehmen. Wer springt die schönsten Saltos? Wer hat das Snowboard am besten unter Kontrolle? Nur auf Euch kommt es an...

VIERERBOB

Die rasante Jagd durch den Eiskanal ist sicherlich einer der Höhepunkte dieses Spiels. In Nagano finden die Wettbewerbe am 20. und 21. Februar statt. Wer die Wertungsläufe ohne große Patzer übersteht, hat eine gute Chance, in den Kampf um die Goldmedaille einzugreifen. Wir weisen Euch allerdings schon jetzt darauf hin, daß die Konkurrenz nicht schläft und fleißig trainiert hat.

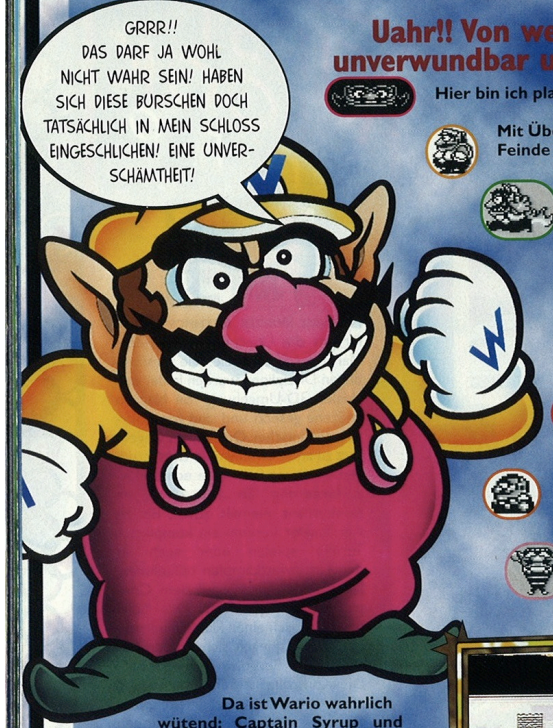
FIRST LOOK INFO

NAGANO WINTER OLYMPICS '98 ist für uns **die** Überraschung auf dem Markt der Sportspiele! Die verschiedenen Disziplinen wurden in der originalen 3D-Umgebung von Nagano in Szene gesetzt und sind von wahrhaft olympischer Qualität. Im Gegensatz zu anderen Olympia-Umsetzungen ist dieses Spiel eine echte Herausforderung. So hart war die Konkurrenz niemals zuvor. Bis zu vier Spieler können ein komplettes Turnier spielen oder auch an den Einzelwettkämpfen teilnehmen. Spielstände werden auf dem Controller Pak gesichert. Das Spiel macht optisch einen klasse Eindruck: Die Sonne spiegelt sich auf den Eisflächen, die Berge sind greifbar nah. Die Kontrolle ist sehr präzise und leicht erlernbar, vor jedem Event werden die Controller-Funktionen kurz eingeblendet. Alles in allem ist NAGANO WINTER OLYMPICS '98 eine runde Sache und läßt Euch den Spaß und die Spannung Olympischer Spiele so real wie niemals zuvor erleben.

ER ist zurück! ER ist stärker als je zuvor! ER ist unsterblich: Bad Boy Wario – im Kampf gegen Captain Syrup und seine Black Sugar Gang! Mit knirschenden Zähnen, stechendem Blick und seinem unverkennbaren Lachen schleicht sich Marios anderes Ich wieder einmal in die Game Boys und verhilft Euch zu vielen Stunden Spielvergnügen. Was er jetzt drauf hat, worum es im Game so ganz allgemein geht, und wer sonst noch alles mit von der Partie ist – das erfahrt Ihr auf diesen Seiten. Freut Euch auf ein zweites Abenteuer im Zeichen des W! (tr)

WARIOLAND II™

Wario hat gute Chancen, in diesem spannenden Abenteuer den Dieben kräftig in den Hintern zu treten, um den güldenen Schmuck und die wertvollen Golddukaten wieder zurückzuholen. Er kann sich außerdem viel Zeit damit lassen: Denn erstmals ist Wario fast unverwundbar, er wird z.B. fett, verückt oder geplättet, wenn er getroffen wird. Man muß also, auch wenn man sich etwas ungeschickt anstellt, nicht immer wieder von vorne anfangen. WARIO LAND II ist gerade deswegen ein richtiger Spaß, weil die Meldung GAME OVER nicht auf dem Bildschirm erscheint!



Uahr!! Von wegen umfallen! Ich bin endlich (fast) unverwundbar und ändere höchstens mein Aussehen...

Hier bin ich platt wie eine Flunder und kann herrlich durch die Gegend schweben!

Mit Übergewicht habe ich zwar Probleme mit der Schnelligkeit, aber meine Feinde mache ich ganz einfach platt!

Als Feuerattackierer bin ich so richtig gefährlich. Daß mir da bloß keiner zu nahe kommt!

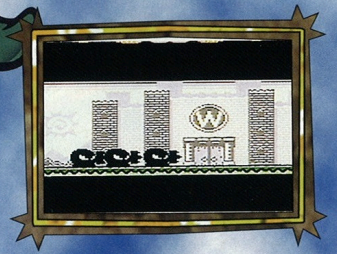
Ey Leute, voll durchgedreht macht mir die Jagd auf Captain Syrup noch mehr Spaß! Und Euch sicher auch, oder?

Als Zombie kann ich durch Wände und Decken schlüpfen - und wenn ich ins Licht komme, dann werde ich wieder normal...

Keiner mag mich mehr, wenn ich mit einem Ballonkopf durch die Gegend laufe. Da brauche ich dann ganz schnell Hilfe, um wieder einen kleinen Kopf zu kriegen.

Als Lilliputaner kann ich alles, nur nicht davonrennen. Aber der Captain und seine Piraten sind sowieso Angsthasen und rennen vor mir weg!

Na gut, als Flummi bin ich nicht mehr so schön wie früher, doch dafür kann ich total hohe Luftsprünge machen! Das ist manchmal ganz wichtig, wenn ich die Piraten platt machen will!



Da ist Wario wahrlich wütend: Captain Syrup und seine Piratenmeute haben den günstigen Zeitpunkt ausgenutzt und sind in Warios Schloß eingedrungen - just als er schlief, um sich von seinen Abenteuern in WARIO LAND – SUPER MARIO LAND III zu erholen.

Mit einem unverwundbaren Wario auf der Jagd nach seinen gestohlenen Schätzen: Das ist das mit Abstand abgedrehteste Abenteuer seit langem für den Game Boy. Wer erstmal anfängt zu spielen wird merken, daß ohne GAME OVER der Spielspaß keinesfalls schwindet, sondern daß dies eine völlig neue Art der Herausforderung ist!

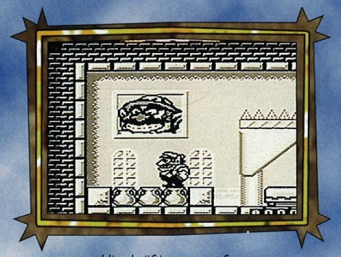
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

AUS MEINEM TAGEBUCH, MONTAG:
AUWEIA! ICH HATTE HEUTE VIELLEICHT EIN SCHLIMMES ERWACHEN! MEIN WECKER HAT MICH AUS DEM SCHLAF GERISSEN – UND HEFTIGER LÄRM DAZU, DENN CAPTAIN SYRUP UND DIE BLACK SUGAR GANG SIND IN MEIN SCHLOSS EINGEDRUNGEN! NICHT NUR, DASS EIN TEIL MEINER WERTVOLLEN ANTIQUITÄTEN FEHLTE: OBENDREIN HATTEN DIE MIESEN TYPEN SICH AUCH NOCH AN MEINEM GOLDSCHATZ VERGRIFFEN! EINEN TEIL DER GOLDMÜNZEN HABEN SIE IM SCHLOSS VERSTREUT, EINGEMAUERT ODER IN VASEN GEWORFEN, UM SIE SICH SPÄTER ZU HOLEN; DEN ANDEREN TEIL HABEN SIE MITGENOMMEN. WAS 'NE FRECHHEIT! SCHLIESSLICH HABEN DIE FIESLINGE AUCH EINEN TEIL DES SCHLOSSES ÜBERFLUTET! ICH HATTE VIEL MÜHE, DEN GROSSEN WASSERHAHN WIEDER ABZUDREHEN UND DAS WASSER ABZULASSEN!

KAPITEL 1
AN EINEM GRAUENHAFTEN MORGEN...

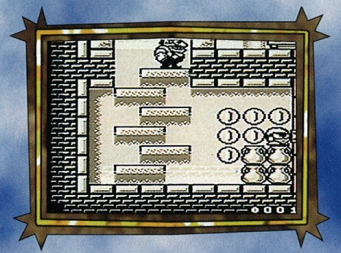
Ein böses Erwachen

Erstmal das Himmelbett (dunkelbraune Eiche, Spätmittelalter) verlassen und im Schlafzimmer



Hier kräftig gestampft...

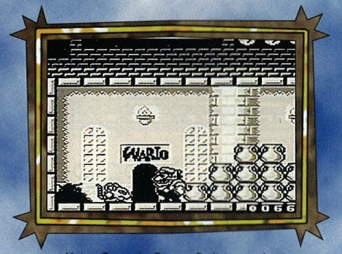
nachgeschaut, ob der Wecker hier versteckt ist. Fehlanzeige! Aber dafür bahnt sich Wario mit Stampf- und Rempelattacken seinen Weg durch Mauern und findet etliche versteckte Goldmünzen!



...und im Keller die Münzen geholt!

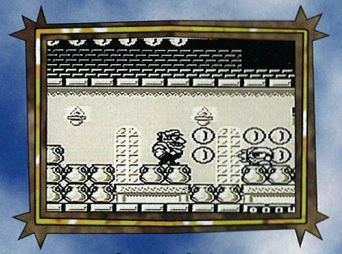
Treppauf, treppab, den Gang entlang

Auch auf dem Gang, in den Kellern darunter und treppauf kann Wario nur Münzen finden. Außerdem rennen hier dauernd eklige Ratten in der Gegend rum, und auch ein paar von Captain Syrups Handlangern wollen Mario



Keine Freunde: Rattus Delirius und...

attackieren, um ihm die gesammelten Münzen abzunehmen! Doch mit einem flotten Sprung auf die Fieslinge sowie mit einer ordentlichen Rempelattacke macht er seine Gegner rund und greift sich deren Goldmünzen!



...Dreizackus Stechus.

FIRST LOOK INFO

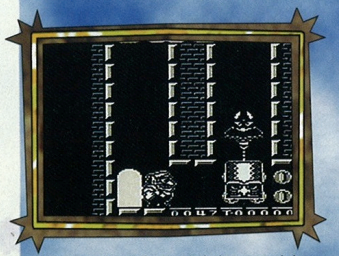
Eine gelungene Fortsetzung des ersten Teils: Mit einer tollen Grafik und im beliebten Stil knüpft WARIO LAND II an seinen erfolgreichen Vorgänger an. Jede Menge neue Aufgaben warten hier auf Wario, allerdings ist er stärker denn je: Wird er getroffen, reagiert er nicht wie bisher, sondern wird beispielsweise fett, oder er ist plötzlich verrückt und damit für den Spieler schwerer zu steuern, weil er unvorhersehbare Reaktionen zeigt.

Neben einer witzigen Story wartet dieses 8MB-Jump'n'Run mit einer automatischen Speicherung auf; sie erfolgt jeweils am Ende eines Levels nach den verschiedenen Mini-Games, bei denen entweder Bilder oder Zahlen geraten werden müssen.

Insgesamt ist WARIO LAND II ein richtig originelles Spiel, und gerade die Tatsache, daß sich Wario in eine Karikatur seiner selbst verwandelt, macht das Spiel erst richtig witzig!

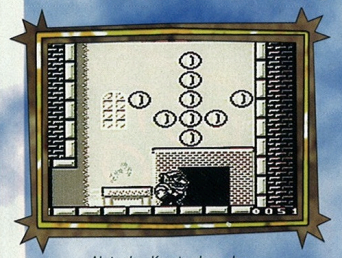
Flatternder Plattmacher!

Auch im Kaminkeller sind nur Münzen – aber was für ein Akt, an sie ranzukommen! Der Captain hat nämlich die eigentlich ganz zahmen



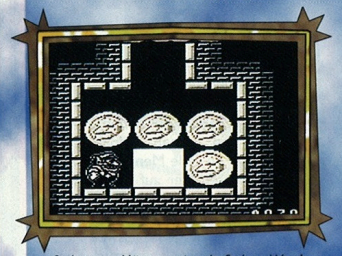
Wer hier nicht aufpasst, wird platt gemacht!

Fledermäuse verhext, und jetzt machen Sie Wario mit einem Stampfer platt wie eine Flunder. Andere ziehen ihn dann wieder lang,

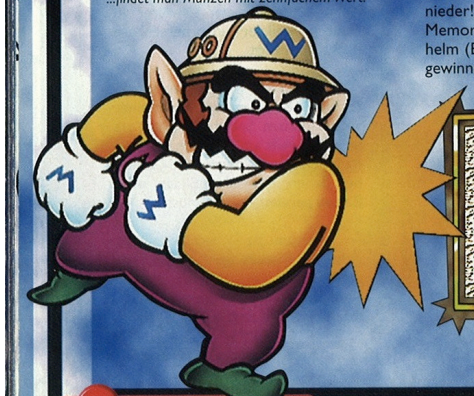


Ab in den Kamin, denn da...

nehmen ihm aber auch einige Münzen ab. Es ist schon ein Kreuz mit dem Flugpersonal!

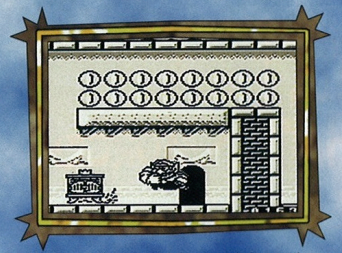


...findet man Münzen mit zehnfachem Wert!



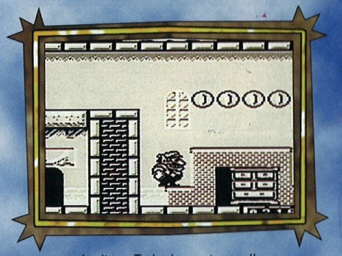
Spielereien im Kamin

Ist der Wecker im Kaminzimmer versteckt? Ein Blick und die Sucherei geht los! Um in die oberen Bereiche des Zimmers zu kommen, muß sich Wario seiner Biedermeier-Kommode bedienen und sie zum Klettern benutzen, denn die Eindringlinge haben die Bibliotheksleiter



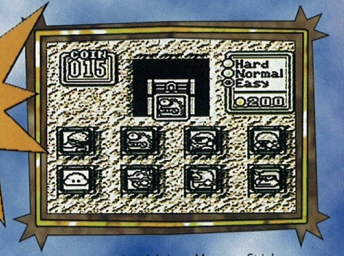
Wenn die Kommode richtig verschoben wird, geht's ganz einfach nach oben!

(mit wunderschöner Rocaille-Verzierung, frühes Rokoko) mitgehen lassen! Der Weg zum Kamin wird von einer anderen Truhe versperrt, die erstmal zu Kleinholz gemacht werden muß (ein billiges Stück Holz aus dem Möbelmarkt,



In dieser Truhe lauert jemand! Aber im Kamin dahinter...

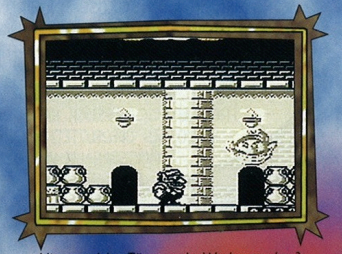
spätes 20. Jahrhundert). Vorsicht: Hier versteckt sich einer der Mieslinge – macht ihn flott nieder! Im Kamin kann Wario dann mit einem Memory-Spiel seinen edlen, antiken Hörnerhelm (Bronze, griechische Frühantike) zurückgewinnen...



...wartet ein wichtiges Memory-Spiel.

Qual der Wahl?

Eine Tür weiter wird die Suche fortgesetzt: Auf dem Korridor stehen zwei Zugänge sperr-

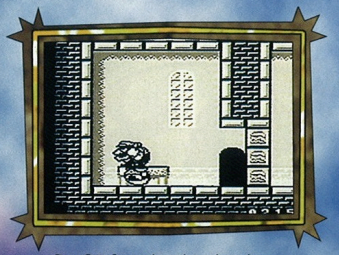


Hinter welcher Tür mag der Wecker stecken?

angelweit offen. Erfreut merkt Wario außerdem, daß er offenbar dem Wecker schon näher ist. Hinter einer der beiden Türen muß er sein!

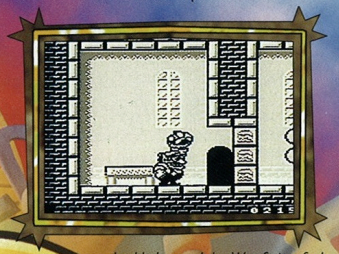
Wario wirft Wichte weit

Eine der Türen führt zu einer ausgeraubten Kammer, in der wieder zwei fiese Mitglieder der



Draufhüpfen und rund machen, dann...

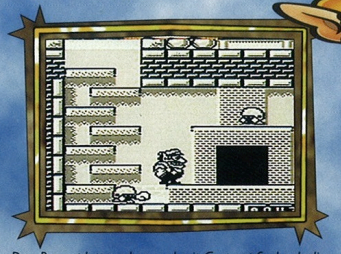
Black Sugar Gang warten. Hier stellt Wario plötzlich erfreut fest, daß diese sich ausgezeichnet als Wurfgeschoß eignen, wenn er sie mit einem Sprung auf die Birne so richtig rund gemacht hat und dann hochhebt! Das Dumme ist nur: Vom Wecker keine Spur!



...hochheben und den Weg freiwerfen!

Pennies from Heaven?

Nein, Münzen im Kamin! Bei seinem Weg durch die andere Tür in den zweiten Kaminkeller warten gut trainierte Boxer auf Wario, die er mit gezielten Hüpfern zu Kugeln macht. Dann

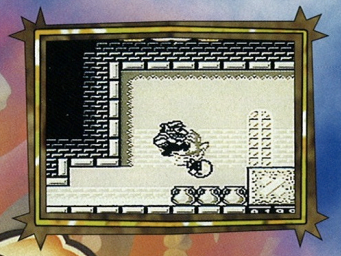


Den Boxer plattmachen und mit Gestampfe durch die Vasen in den Keller.

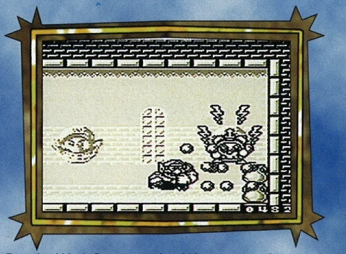
kann er ihnen sein Gold wieder abluchsen. Ein Blick in den Kamin lohnt übrigens auch hier, denn es gibt wieder Münzen, die den zehnfachen Wert haben!

Weg mit dem Wecker!

Wario ahnt schon, daß hier der Wecker sein muß, als er wieder aus dem Kaminkeller steigt.



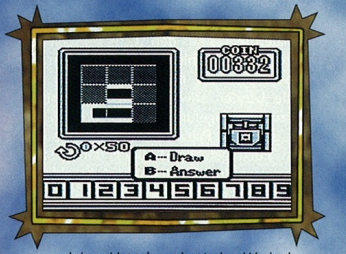
Er geht dem Lärm nach, und tatsächlich! Da steht der böse Wachmacher (ein schön verziertes Stück, lautes Biedermeier) und lärmt vor sich hin, als wolle er Tote aufwecken! Draufgesprungen und weggerempelt – schon ist Schluß mit dem ohrenbetäubenden Gebimmel!



Erst den Wach-Boxer aus dem Weg räumen, dann noch Vasen und Steine wegrempeln...

Zahlen, bitte!

Mit einem abschließenden Spielchen „Rat' die Zahl" kann sich Wario ein Stück von seinem teuersten Gemälde (Öl auf Leinwand, Vincent van Grog, später Impressionismus) wieder holen, daß von Captain Syrup in kleine Puzzleteilchen zerschnitten wurde.



...und dann klappt's auch mit dem Wecker!

Und dann nichts wie los und den riesigen Wasserhahn abdrehen, denn das Schloß steht bereits zu einem guten Teil unter Wasser. Die Schloßratversicherung hat schon beim letzten Mal nicht zahlen wollen, als Wario der Schlauch seiner Waschmaschine geplatzt ist...

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

1998 – ein großes Jahr für den Sport hat begonnen. Im Sommer treffen sich in Frankreich die besten Fußballteams, um den Weltmeister auszuspielen. Deutschland hat die Qualifikation mühelos überstanden. Ebenfalls dabei sind die Jungs aus Österreich, die nicht zuletzt dank Toni Polster die starken Teams aus Schottland und Schweden hinter sich gelassen haben. Etwas weniger Glück hatte die Equipe der Schweiz, die in ihrer Gruppe hinter Norwegen, Ungarn und Finnland nur den vierten Platz belegte. Doch auch die Schweizer Fans müssen den Kopf nicht hängen lassen: Mit FIFA – ROAD TO WORLD CUP 98 haben sie die Chance, die Qualifikation nachzuholen! (mp)

DER WEG NACH FRANKREICH!

Frankreich ist immer eine Reise wert – doch in diesem Sommer steht das Land im Blickpunkt der Weltöffentlichkeit. Milliarden Fußballfans rund um den Globus werden nach Frankreich schauen, wenn dort der Kampf um den Titel des Weltchampions steigt. Mit FIFA – ROAD TO WORLD CUP 98 steigt Ihr noch einmal voll in die Qualifikation ein. Ihr könnt – und jetzt haltet Euch fest – zwischen 172 internationalen Teams aus den sechs verschiedenen Weltzonen auswählen. Von Armenien über Aserbeidschan bis hin zu Zimbabwe könnt Ihr alle Länder anwählen, in denen sich elf Jungs zusammengefunden haben, um das runde Leder über den Platz zu treiben. Als Spielorte stehen Euch geniale 16, über den gesamten Globus verteilte, Stadien zur Auswahl. Mehr kann man einfach nicht verlangen!

DER KAMPF UM DIE KRONE!

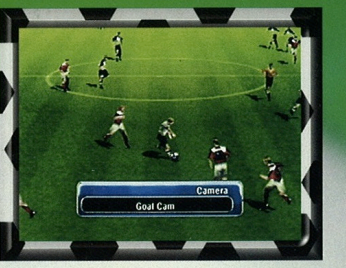
Wenn Ihr nach zahlreichen nervenzerfetzenden Duellen endlich das Ticket zur Weltmeisterschaft in der Tasche habt, könnt Ihr Euch entspannt zurücklehnen…Von wegen! Dann geht die Action erst richtig los. Denn schon in der Vorrunde wird um jeden Zentimeter des grünen Rasens gekämpft. Nur die Besten haben überhaupt eine Chance, sich für das Viertelfinale zu qualifizieren. Und dann steigt die Spannung ins Unendliche: Das Stichwort heißt K.O. Nur wer nach der regulären Spielzeit oder einer eventuellen Verlängerung ein Tor mehr als der Gegner auf dem Konto hat, bleibt im Rennen. Letzter Rettungsanker bei einem Unentschieden ist das Elfmeterschießen. Hier kommt es dann auf sekundenschnelles Reagieren und vor allem stahlharte Nerven an. Ansonsten heißt es gnadenlos: Heimreise! Und gerade die deutschen Fans wissen ja, wie bitter es ist, wenn die eigene Mannschaft vorzeitig die Koffer packen muß. Wir sagen nur Cordoba 1978… Er hieß Hans Krankl, oder?

IST ES WIRKLICH NUR EIN SPIEL?

Die Antwort auf diese Frage fällt nicht leicht. Wenn der Schiri nämlich zum Anstoß bittet, verschwimmen die Grenzen zwischen realer Fußball-Action und einem Fußball-Videospiel. Es ist kaum zu glauben, was die Programmierer von EA Sports alles in dieses Game hineingepackt haben. FIFA – ROAD TO WORLD CUP 98 stellt den Vorgänger FIFA SOCCER 64 klar in den Schatten. Die neue Generation der Motion Capture-Technik sorgt für noch flüssigere und elegantere Bewegungen der Spieler.

© 1997 Electronic Arts.

Die Kontrolle ist sehr präzise und ermöglicht die unglaublichsten Manöver. Hier wurde geklotzt, nicht gekleckert: Über 4.500 reale Spieler mit umfangreichen Statistiken machen aus FIFA – ROAD TO WORLD CUP 98 ein ganz besonderes Vergnügen. Ob Andreas Möller, Toni Polster oder Murat Yakin – diese und alle anderen Nationalspieler sind mit von der Partie. Und im Liga-Modus sind auch die Vereinsmannschaften mit ihren aktuellen Spielern gespeichert. Die perfekte Sprachausgabe, die originalgetreue Stadionatmosphäre, die unzähligen anwählbaren Wetterkonditionen und viele Features mehr machen aus diesem Spiel einen realistischen Sportgenuß, wie er in dieser Form noch nie über die Mattscheiben flimmerte.



SEI COACH UND MANAGER ZUGLEICH!

Eine ausgefeilte Technik alleine garantiert noch lange keinen Erfolg. Heutzutage sind auch taktische Kenntnisse gefragt, wenn man im Spitzensport bestehen will. Ihr habt alle Möglichkeiten, Euer Team genau auf den jeweiligen Gegner einzustellen. Wechselt matte Spieler aus, setzt Eure Manndecker auf gegnerische Angreifer an, bestimmt die genaue Strategie und die Formation, und, und, und… Macht Eure Jungs richtig heiß und coacht sie zum Sieg.

Doch auch Manager-Fähigkeiten sind unbedingt nötig, um vorne dranzubleiben. Auf dem Transfermarkt hat sich schon so mancher Manager ein goldenes Näschen verdient und unglaubliche Schnäppchen gemacht. Wenn Ihr fit seid und die richtigen Spieler einkauft, steht Eurem Marsch an die Spitze nichts mehr entgegen. Nur kurz erwähnt sei an dieser Stelle die Editier-Funktion. Mit ihrer Hilfe könnt Ihr die Namen, das Aussehen und die Fähigkeiten der Spieler individuell einstellen und danach auf dem Controller Pak sichern. Vorausgesetzt, Ihr habt Euch vorher die dazu nötigen Punkte erkämpft. Bei FIFA – ROAD TO WORLD CUP 98 ist alles möglich.

FIRST LOOK INFO

Zur Auswahl stehen World Cup 98, Freundschaftsspiele, Liga-Modus, Elfmeterschießen und der Trainings-Modus. Es versteht sich von selbst, daß bis zu vier Spieler gleichzeitig an der Fußball-Action teilnehmen können. Über 4.500 reale Spieler kämpfen bei Sonne, Wind, Regen oder Schnee um Punkte. 172 verschiedene Mannschaften treten in 16 Stadien an. Die unfaßbar umfangreichen Optionen können wir an dieser Stelle nur ganz kurz anreißen. Eine Halbzeit dauert zwischen 2 und 45 Minuten, Ihr könnt sämtliche Anzeigen an- und ausschalten und die Sprachausgabe sowie die Soundeffekte auch in ihrer Lautstärke variieren. Um Euch ein Beispiel zu geben, was dieses Spiel an Vielfalt alles bietet, sei erwähnt, das das Spiel über einen deutschen Screentext verfügt und zudem alle derzeitigen Bundesligamannschaften samt der zugehörigen Spielern featuret.

Nach TUROK und EXTREME G beschert uns Acclaim mit FORSAKEN nun den bereits dritten potentiellen Hit für das Nintendo64. In diesem rasanten und spektacoolär in Szene gesetzten Shoot 'em Up begleitet Ihr 15 Abenteurer in ihren abgedrehten Space-Gefährten auf eine von der Apokalypse heimgesuchte Erde. Dabei besticht FORSAKEN vor allem durch ein futuristisch anmutendes Level- und Charakter-Design sowie einen Soundtrack der die düstere Atmosphäre des Spiels stimmungsvoll untermalt. Laßt Euch ins Jahr 2113 entführen und erlebt ein Abenteuer, bei dem Euch der Atem stocken wird! (mm)

FORSAKEN™ 64

DIE APOKALYPSE

Wir schreiben das Jahr 2113. Das terrane System, der Ursprung des menschlichen Lebens, liegt einsam und verlassen im All. Der einst blühende Planet wurde durch ein verhängnisvolles Experiment seines Lebens beraubt. Trotz aller Sicherheitsmaßnahmen gegen Naturkatastrophen, außerirdische Gewalten oder andere Mächte, war es dennoch passiert. All die Infiltrationssatelliten, orbitalen Minenfelder, computerkontrollierten Verteidigungssysteme und Raumpatrouillen konnten das Desaster nicht verhindern. Die Gefahr kam nämlich nicht von außerhalb, sondern aus dem Inneren des Planeten. Seit Jahrzehnten hatten sich Atomphysiker mit der Frage beschäftigt, aus welcher Materie wohl der innere Kern der Erde bestehen könne. Auf der Suche nach einer Antwort drangen sie Schicht für Schicht ins Innere ein und gewannen auf diese Weise wichtige Erkenntnisse. Doch der Wissensdurst der Physiker war noch größer. Als nächstes wurden Versuche gestartet, die sich damit beschäftigten, inwieweit man die Kernmaterie des Planeten durch bestimmte Reaktionen beeinflussen könne. Gleich der erste Versuch erzeugte jedoch eine Fusionsreaktion, die durch alle Erdschichten hinweg eine Druckwelle auslöste. Diese durchdrang den gesamten Planeten und zerstörte alles Leben auf der Oberfläche...

TERRA ANNEX

Natürlich drang die Meldung von der Katastrophe in alle Bereiche des Multiversums vor. Auch die Senatoren der Imperialen Theokratie, die legitimen Herrscher der Galaxie, wußten schon bald, was geschehen war. Kurzerhand wurden Nachforschungen auf dem Planeten angestellt und alles, was als wertvoll erachtet wurde, konfisziert. An den Orten, wo weitere Untersuchungen für sinnvoll erachtet wurden, stationierte man cybermilitärische Bot-Einheiten. Die Erde war nun komplett von der omnigalaktischen Föderation annektiert...

2114...JETZT

Nachdem die Föderation den leblosen Planeten wieder verlassen hatte, dauerte es nicht lange, bis die ersten Space Outlaws, Kopfgeldjäger und Schatzsucher auf der Erde auftauchten, um sich verborgene Reichtümer anzueignen, einen Unterschlupf zu errichten oder bloß, um neue Abenteuer zu erleben. Wählt aus 15 verschiedenen Space Outlaws Euren Favoriten und begebt Euch auf eine Reise zur Erde des Jahres 2113. Doch macht Euch auf einiges gefaßt, Ihr werdet Euren Heimatplaneten nicht wieder erkennen...

Forsaken™ © 1997 Acclaim Entertainment, IMC.
All rights reserved. Developed by Probe Entertainment, Ltd.

OUTLAW ARMADA

Um Euch schon einen kleinen Vorgeschmack auf die zur Verfügung stehenden Charaktere zu geben, hier eine kleine Auswahl der Abenteurer:

BEARD

Beard ist ein biertrinkender, headbangender Metal Freak, der die Space Highways schon seit geraumer Zeit unsicher macht. Sein ganzer Stolz ist der Brough Superior 119, ein Cyber-Bike, das schon manch neidischen Blick auf sich gezogen hat. Seine Biker-Ehre gebietet ihm, immer loyal zu seinen Biker-Buddies zu sein.

NEPENTHE

Ein manisch-depressiver Transvestit, der nur eines im Sinn hat, zerstören. Einst als Arzt und Wissenschaftler gefeiert, kam immer mehr die dunkle Seite Nepenthes zum Vorschein. Seitdem macht er als eine Art moderner Jekyll und Hyde die Galaxien unsicher. Durch seine enorme Intelligenz und die Kenntnis der Cyberwissenschaft ist Nepenthe eine wandelnde Zeitbombe.

CERBERO

Ein Outworld-Kopfgeldjäger, der dem Abschaum des Universums schlaflose Nächte bereitet. Die Tatsache, daß er einst selbst diesem Abschaum angehörte, übergeht Cerbero. Aufgrund der häufigen Auseinandersetzungen mit den nicht ganz ungefährlichen Space-Banditen landete unser Hunter schon oft unter dem Messer. Nach und nach wurden seine gesamten Organe durch Implantate ersetzt.

JO

Jo ist ein Cyber-Junkie, für den die virtuelle Welt längst zur Realität geworden ist. Bereits als Kid lernte er Computer Games, Cyber-Hardware und virtuelle Welten kennen und lieben. Ständig bastelt er an neuen Features für seinen Cyber-Rider. Fasziniert von Tech-Armor, Battle-Weapons und Cyber-Seekers, machte er aus seinem Bike eine fliegende Festung.

FIRST LOOK

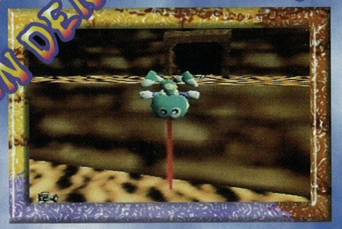
FIRST LOOK INFO

FORSAKEN ist ein einzigartiges Cyber-Abenteuer, das atmosphärisch dicht und grafisch unheimlich die Vision einer düsteren Zukunft erzählt. Wie einst Ridley Scotts Bladerunner, übermittelt auch FORSAKEN die erdachte Welt so realistisch, daß einem dabei angst und bange werden kann. Zur düsteren Grundstimmung gesellen sich 15 verschiedene Charaktere mit ihren abgedrehten Cyberbikes, die allesamt über unterschiedliche Eigenschaften verfügen. In ebenfalls 15 riesigen Levels findet Ihr Euch in unterirdischen Höhlen und arktischen Labyrinthen wieder. Wem das einsame Erforschen der Erde zu langweilig ist, der kann FORSAKEN mit bis zu drei Freunden gleichzeitig spielen. Zudem unterstützt das Spiel auch das Rumble Pak, was Euch jeden Treffer am eigenen Körper spüren lassen wird. Für alle Star Trek, Star Wars und Bladerunner-Fans ein absolutes Muß!

Chameleon Twist

Um neue Videospielhelden zu erschaffen, wenden sich die Programmierer immer öfter Mutter Natur zu. Diesmal mußte ein besonders interessantes Tier als Vorlage herhalten: Das Chamäleon. Der Held in CHAMELEON TWIST nennt sich Jack und ist eine mutierte großköpfige Ausgabe dieser Spezies. Daß die Jungs von Sunsoft dem kleinen Kerl besondere Fähigkeiten zukommen ließen und ihn dann in ein actiongeladenes 3D-Jump'n'Run-Spiel packten, zeugt von einfallsreicher Kreativität. Was Jack in seinem ersten – und bestimmt nicht letzten Abenteuer – so alles drauf hat, könnt Ihr auf diesen Seiten nachlesen. (jk)

AUS DEM MUND, IN DEN KAMPF!

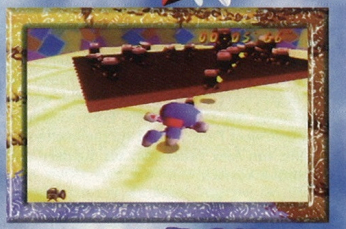


Es geht doch nichts über Beweglichkeit und eine lange Zunge – zumindest, wenn man Videogame-Held ist und sich durch eine Unmenge bösartiger Fallen, gefährlicher Level und angriffslustiger Gegner kämpfen muß! CHAMELEON TWIST, die aktionsgeladene und vor allem witzige Neuheit, stellt uns einen kleinen, kugeligen Helden vor, der gewandt und äußerst zungenfertig ist. Die besondere Fähigkeit, die Zunge zu allem Möglichen einsetzen zu können, ist das Hauptfeature in diesem Jump'n'Run. In Kämpfen mutiert die Zunge des Helden zur fürchterlichen Waffe. Er kann damit einen oder mehrere Gegner packen, sie verschlucken und schließlich wieder mit Wucht ausspucken. Doch auch im ganz normalen Heldenalltag kommt die Zunge zum Einsatz: Ihr könnt mit ihr einen Kopfstand vollführen und damit im Stil eines Stabhochspringers höher gelegene Regionen erreichen. Außerdem könnt Ihr Euch mit der multifunktionalen Zunge an einem Pfahl festklammern, um Euch über einen tiefen Abgrund zu ziehen.

© 1997 Japan System Supply

LINGUALTRAINING

In diesem Modus geht es nicht darum, einen Sprachkursus zu absolvieren, sondern den Umgang mit der meterlangen Zunge des Chamäleons zu erlernen. In fünf verschiedenen Räumen könnt Ihr Euch langsam an die unterschiedlichen Techniken heranwagen. Ein hilfreicher Geselle in Gestalt eines Hasen gibt Euch vor Antritt der Übungen wertvolle Tips und teilt Euch mit, welche Knöpfe Ihr für welche Aktion drücken müßt. Habt Ihr die Trainingseinheiten erfolgreich absolviert, könnt Ihr Euch in den normalen Spielmodus begeben.



VERWANDLUNGSFÄHIGE ZUNGENBRECHER

Jack, oder einer der anderen drei Charaktere, die Euch zur Verfügung stehen, ist nicht nur damit beschäftigt, den Level zu durchqueren. Viele Rätsel müssen gelöst und neue Strategien ausgetüftelt werden. Nur dann könnt Ihr alle Kronen und Herzen eines Levels auflesen. Die einzelnen Welten unterscheiden sich thematisch voneinander. So ist die erste Welt zum Beispiel eine Dschungellandschaft und die folgende eine Welt der Ameisen. Die Welten sind zudem noch in zahlreiche Räume unterteilt, die es zu erforschen gilt. Jacks Fähigkeiten kommen ihm hierbei zugute. Je weiter Ihr im Spiel gelangt, desto kniffliger werden die Aufgaben. Am Ende einer Welt erwartet Euch, nachdem Ihr den Ausgang gefunden habt, jeweils ein großer Endgegner. In der ersten Welt ist dies ein gigantischer Gorilla, der brüllend und stampfend das Land in Schrecken versetzt.

FLOTTER VIERER-MODUS

Wer nicht gerne allein in der Welt der Videospiele unterwegs ist, der kann sich ein paar Freunde einladen und mit bis zu vier Spielern CHAMELEON TWIST spielen. Hierbei findet das Spektakel auf großen Plattformen statt. Ihr habt die Wahl zwischen einem Ausscheidungsspiel, bei dem derjenige gewinnt, der nicht von der Plattform gefallen ist, oder dem Zeit-Modus, in dem derjenige gewinnt, dem es gelingt, innerhalb der Zeitbegrenzung noch auf der Plattform zu stehen. Da heißt es dann mal wieder geschickt und vorsichtig vorzugehen. Am meisten Spaß macht der Mehrspieler-Modus, wenn Ihr Euch zu viert an die Sache macht. Dann ist auf dem Bildschirm wirklich was los, und Fun pur ist angesagt!

FIRST LOOK INFO

Hat man erst die Grundfunktionen dieses 3D-Jump'n'Runs verstanden, geht der Spaß richtig los.

Die anfänglich noch leicht zu lösenden Level werden von Welt zu Welt schwerer. Sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Videospieler werden ihren Spaß an diesem etwas ungewöhnlichen Hüpf- und Rennspiel haben.

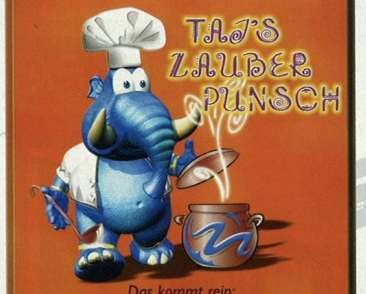
Der Sound des 96-Megabit-Spiels klingt toll und wird auch nach längerem Spielen nicht nervig. Lustig und wirklich neu sind vor allem die witzigen Aktionen, die Ihr mit den Helden ausführen könnt.

Bis zu vier Spieler können mit ihren Chamäleons auch gegeneinander antreten und dabei herausfinden, wer der Zungenfertigste von allen ist – im fairen Zwei-, Drei- oder Vierkampf lernt man die Vorzüge und Leistungen des Spiels noch mehr zu schätzen.

CLUB CENTER

KOCH CORNER

Jetzt ist Saison für's Rodeln, Skifahren und Snowboarden! Rechtzeitig zur kalten Jahreszeit haben wir von Euch jede Menge Rezepte für heiße Aufwärmer bekommen. Wir haben sie alle ausprobiert, und in der Redaktion wurde einstimmig das Urteil gefaßt, Euch folgenden (alkoholfreien) Punsch nicht vorzuenthalten. Er kommt von Alex Feuerstein aus Sundern und ist absolut köstlich!



Das kommt rein:

4 Teelöffel roter, loser Früchtetee • 1 Stange Zimt • 1 unbehandelte Orange • 500 ml Wasser • 100 ml Orangensaft • 200 ml Kirschsaft • Honig zum Süßen (nach Belieben)

So wird's gemacht:

Früchtetee und Zimtstange in eine Kanne geben, mit dem kochenden Wasser übergießen und ca. fünf Minuten ziehen lassen. Orangensaft und Kirschsaft zusammen in einem Topf erhitzen, aber nicht kochen!

Den Früchtetee durch ein Sieb gießen, zum heißen Saft geben und mit Honig süßen. In Teegläser füllen und mit Orangenscheiben garnieren.

Wir Pigs Witzewehr

Herr Müller muß bei der Einwohnermeldestelle einige Fragen beantworten. „Sind Sie verheiratet?" – „Ja!" – „Haben Sie Kinder?" – „Ja. Einen zweijährigen Sohn und eine dreijährige Tochter." – „Welches Fahrzeug benutzen Sie?" – „Ein Dreirad und einen Roller." *Eva Kliemand, Berlin*

„Ist der Patient endlich in Narkose?" fragt der Arzt die Schwester. Sie darauf: „Das ist so eine Sache mit den Boxern, Herr Doktor. Nach acht Sekunden springen sie immer wieder auf!" *Robert Fedick, Wadgassen-Differten*

Heiner kommt von der Schule nach Hause und sagt: „Mama, ich kann von 1 bis 10 zählen." – „Toll," freut sich die Mutter, „dann zähl' mal!" – „Eins, zwei, drei, vier, fünf, sieben, acht, neun, zehn." – „Aber wo ist denn die Sechs geblieben?" – „In meinem Diktat!" *Marcel Brand, Haina-Löhlbach*

MAILBOX

HERRIN DER NINTENDO-SYSTEME

Ein dickes Lob an Euch, Eure Zeitschrift wird echt immer besser. Ich verfolge die Entwicklung jetzt schon seit einiger Zeit und möchte Euch raten: Macht weiter so!

Das neue Layout gefällt mir wesentlich besser, und auch die Sonderhefte sind eine echte Bereicherung meiner Sammlung, denn sie füllen die Wartezeit, in der ich kein neues Club Nintendo-Magazin zum Lesen habe.

Bis jetzt bin ich Besitzerin dreier Systeme (NES, GB, SNES) und freue mich schon tierisch auf Weihnachten, denn da bekomme ich mein Nintendo64! (Da wirst Du beim Erscheinen dieses Heftes schon stolze N64-Besitzerin sein. Glückwunsch! – Die Red.) Dann kann ich endlich irgendwann wieder in Hyrule aufräumen und Mario kann ich durch neue Abenteuer schicken!

Haltet die Ohren steif und macht weiter so!
Annelie Dürr, Fulda

Chris Sander, Höchstadt/Aisch

MEHR HOTLINE-SEITEN

Ihr habt das Clubheft wirklich toll weiterentwickelt (ich kann das beurteilen, denn ich habe alle Ausgaben seit der Nummer 3/91), Hintergründe und Grafik sind wirklich bombastisch! Eure Gameguides und euer E3-Messebericht in 4/97 waren super! Übrigens fand ich auch den BLAST CORPS-Comic klasse, ein Lob noch an Work House in Tokio!

Aber zwei Kritikpunkte, oder eher Anregungen, habe ich noch: Die Idee mit zwei Postern finde ich sehr gut, aber man kann leider nur eine Seite aufhängen. Und was die Hotline angeht: Diese Rubrik sollte mehr Seiten bekommen, ich jedenfalls hätte mir mehr gewünscht. Trotzdem: die Ausgaben sind immer wieder Spitze!

Zum Schluß noch vielen Dank an die flotte und kompetente Hilfe, die man immer wieder von Eurer Spieleberatung und dem Konsumentenservice bekommt.

Macht weiter wie bisher!
Stefan Winkelmann, Mönchengladbach

AUSGEKLÜGELT UND UNVERGLEICHLICH

Ich lese nun schon seit 2 1/2 Jahren das Club Nintendo-Magazin und bin davon überaus angetan. Der Inhalt ist witzig, informativ und anspruchsvoll gestaltet. Und auch die Grafik gelingt Euch von Mal zu Mal besser.

Ich besitze zwei Game Boys (Blue Harry und Pocket), ein Super Nintendo und ein Nintendo64, zudem noch zahlreiche Spiele, von denen mir MARIO KART 64 besonders gefallen hat. Das Spiel ist eine Wucht! Vor allem die witzigen Sprachsamples verleihen dem Spiel eine Atmosphäre, die ihresgleichen suchen muß. Außerdem sind der Time Trial- und der Mehrspieler-Modus genial!

Angesichts solcher Perfektion frage ich mich, wie andere Hersteller es wagen können, sich auf der Ebene des Ideenreichtums und der Produktleistung als Konkurrenten von Nintendo zu betrachten. Ein solch ausgeklügeltes Spieldesign wie bei MARIO KART 64 habe ich bisher noch nicht gesehen – außer vielleicht auf dem Super Nintendo. Nintendo allein versteht es, Videospiele derart zu präsentieren, daß sie nicht als Kinderkram oder „sinnloses Gemetzel" abgestempelt werden, sondern als lustiger und dennoch anspruchsvoller Zeitvertreib, von dem man sich nicht mehr losreißen kann.

Ich selbst bin 19 Jahre alt und schaue mir garantiert keine „Sesamstraße" mehr an, aber daß z. B. Mario-Spiele mitunter als „Kleinkinderspiele" bezeichnet werden, finde ich völlig unzutreffend.

Des weiteren freue ich mich total auf das 64DD und THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME und hoffe insgeheim auf einen Streckeneditor für MARIO KART 64...

Zum Schluß wünsche ich Euch und Nintendo viel Glück und Erfolg für die Zukunft. Auf bald!
Martin Heuser, Minden

Stefan Bauer, Neubrandenburg

BRUDER VS. BRUDER

Als ich gestern in der Stadt war, lief ich an meinem Lieblings-Nintendo-Geschäft vorbei und war richtig begeistert: Der Besitzer hatte ein ganzes Fenster nur mit Nintendo-Spielen und Figuren dekoriert! Und dann habe ich auch noch gesehen, daß es ein Video gibt mit dem Titel „Wieviel 3-D hältst Du aus?". Ich bin natürlich sofort in den Laden, habe mir das letzte (!) Video abgeholt, und bin sofort nach Hause damit. Wow! Hier sieht man richtig, wie toll das Nintendo64 ist und was mit der Super-Konsole alles möglich ist. Bis jetzt habe ich nur ein Spiel, nämlich MARIO KART 64, aber ich will mir auf jeden Fall DIDDY KONG RACING zum Geburtstag wünschen! Drückt mir die Daumen, daß ich auch noch einen zweiten Controller kriege und das Rumble Pak. Mein Bruder (der ist schon 25) ist auch ganz begeistert von Eurer Konsole, und immer wenn er Zeit hat, sitzt er mit mir vor dem Fernseher, und wir düsen mit Mario abwechselnd um die Wette. Vielleicht können wir ja nach meinem Geburtstag richtige Rennen fahren!

Also macht weiter so, denn Ihr seid Spitze!
René Grossmann, Herne

Sabine Kirsch, Remseck

DR. MED. NINTENDO

Immer wenn ich die Mailbox-Seiten lese, dann habe ich das Gefühl, daß Ihr nur Leser unter 18 Jahren habt – das kann ich mir aber beim besten Willen nicht vorstellen. Es gibt doch sicher sehr viele ältere Nintendo-Fans, die schon vor Jahren (so wie ich) von NES und SNES ganz begeistert waren, und sich jetzt auch noch ein Nintendo64 zugelegt haben.

Ich studiere im zweiten Semester Medizin, und man muß in diesem Studium unglaublich viel büffeln. Da ist es eine willkommene Abwechslung, wenn man sich auch mal ein paar Stunden einfach mal beim Spielen entspannen kann. Außerdem sind manche Spiele wirklich so knifflig, daß man auch als Älterer durchaus seinen Spaß damit haben kann. Sicher ist Nintendo dann nicht mehr die Sache, mit der man den größten Teil seiner Freizeit verbringt, weil man studiert, arbeitet, Familie hat. Aber wer einmal so begeistert war wie ich, der bleibt es auch – vor allem seit es das Nintendo64 gibt. Da ist die Spielequalität so ausgezeichnet, daß andere Konsolen weit zurückstehen müssen. Mit 64 Bit läßt sich eben doch weit mehr anstellen – und wer überlegt, daß der technische Fortschritt sicher weiter fortschreitet, der kann wirklich gespannt sein auf das, was uns in den nächsten Jahren noch alles erwartet!
Michael Metzner, Erlangen

WIR WOLLEN MEHR VON EUCH!

Ein herzliches „Höleröl" rufen wir ab dieser Ausgabe den Schweizern und den Österreichern zu, denn auch die Game-Freaks aus den Alpenländern können sich jetzt alle zwei Monate auf ein tolles Club Nintendo-Magazin freuen!

Und damit wir Euch auch richtig kennenlernen, fordern wir Euch hiermit auf: Schreibt, was das Zeug hält! Schickt uns Leserbriefe mit Ideen und Anregungen, erzählt von Euch, zeichnet Eure Lieblingshelden - spart aber auch nicht mit Kritik. Wir freuen uns auf Eure Briefe! (Schickt die Briefe bitte an die im Impressum aufgeführten Nintendo-Adressen in Eurem Land.)

Also los, Leute: LASST VON EUCH HÖREN!

NOW PLAYING

Unzählige neue Spiele gibt es – und wir haben gerade auch richtig Spaß damit. Kein Wunder also, daß es bei uns in jedem Zimmer singt, ballert, hüpft, rennt und schubbert!

Claude hat sich vollkommen in die Roboter-Putzfrau Marina verliebt! Seit geraumer Zeit sitzt er nur noch in seinem Büro, spielt MISCHIEF MAKERS, und wenn er irgendwo etwas stehen sieht, schüttelt er es und hofft, daß Edelsteine herausfallen.

John wurde vom BOMBERMAN 64-Virus gepackt. Überall wittert er die bösen Schergen des bösen Altair, und deswegen hat er noch eine Truhe mit Kanonenschlägen von Silvester im Büro...

Marcus ist völlig begeistert von Interplay's Kneteklopperei und spricht daher nur noch im CLAYFIGHTER 63 1/3-Slang: Wenn man ihn irgendetwas fragt, gibt er so eindeutige Antworten wie „Clubb youuu!", „Fly da Voodoo-Skies!" oder „BASH!!!"

Nachdem Marcus auf seinem New York-Trip DIE MAUS fünfmal komplett durchgespielt hat, hat nun auch ***Thomas*** das Maus-Fieber gepackt. Seit Tagen sitzt er mit seinem Game Boy Pocket da und steuert Maus und Elefant bei der Entensuche. Hoffentlich spricht er bald wieder mit uns und klimpert nicht mehr nur mit den Augen!

Markos Begeisterung für TETRISPHERE kennt keine Grenzen mehr! Seit er sich beständig damit beschäftigt, hat er alle Pflanzen aus seinem Büro geräumt und wirft mit Bauklötzen nach jedem, der ihn vom Spielen abhalten will.

Markus können wir kaum noch sehen, weil er so begeistert von CHAMELEON TWIST ist, daß er ständig seine Farbe ändert und der Umgebung anpaßt. (Außerdem benutzt er beim Essen jetzt immer seine irgendwie länger gewordene Zunge.)

Thommy will jetzt sein Auto verkaufen und sich einen amerikanischen Jeep zulegen, denn mit dem hat er in CRUIS'N USA bislang jedes Rennen gewonnen. Hoffentlich gewöhnt er sich jetzt auch bald seinen amerikanischen Akzent wieder ab und gibt es auf, US-Präsident werden zu wollen.

Foto des Monats

Zu Weihnachten bescherte uns das Christkind in Gestalt der netten Kollegen von Art & Print eine riesige Yoshi-Torte. Das Bild dieses süßen Giganten wollten wir Euch natürlich nicht vorenthalten.

POWER PLAYER

Name: Paolo Colucci
Wohnort: Mindelheim/D
Lieblingsspiele: The Legend of Zelda – Link's Awakening • Super Mario Bros. 1/2/3 • Mario Kart 64 • Super Mario 64 • Lylat Wars
Mag: Nintendo online • Pizza • Mädels • A.C. Mailand • Spice Girls

Name: Anita Schöfl
Wohnort: Luftenberg/A
Lieblingsspiele: Turok – Dinosaur Hunter • Mario Kart 64 • Yoshi's Island Secret of Evermore
Größter Erfolg: Super Mario 64 (mit 120 gefundenen Sternen)
Durchgespielt: Turok – Dinosaur Hunter Secret of Evermore Yoshi's Island

Question Mark

Welche Vorsätze habt Ihr für das Jahr 1998 gefaßt?
Patrick Warmuth, Aschaffenburg

Claude hat sich vorgenommen, in diesem Jahr nicht mehr „Hm?!" zu machen und mindestens einen Volkshochschulkurs in „Spontan drauflosläcHeln" zu belegen. Marcus will jetzt Rücksicht auf die anderen Redakteure nehmen und Musik hören, die von dieser Erde stammt – und nicht irgendwelche Geräusche, die er nachts bei Vollmond auf dem Frankfurter Hauptfriedhof aufgenommen hat. Markus will versuchen, nicht mehr über das Essen in unserer Kantine zu lästern und den übrigen den Appetit zu verderben, indem er während der Vorspeise medizinische Autopsieberichte zum Besten gibt. Marko möchte endlich von den Räucherstäbchen wegkommen, deshalb ist er dazu übergegangen, Duftöle zu schlucken. Thomas will zu jedem (!) Heimspiel des FC Bayern fahren, um den Jungs endlich mal zu zeigen, wie man richtig Fußball spielt! (Claude ist bei diesem Vorschlag kurzzeitig umgekippt und hat anschließend alle Urlaubsanträge überprüft.) Thommy will sich ab diesem Jahr endlich vernünftig anziehen und die karierten Golfklamotten gegen bunte, flowerpower-hippiemäßig bestickte Glockenjeans tauschen. John hat sich ganz fest vorgenommen, seine Leidenschaft für Motorräder in den Griff zu kriegen und seine Maschine in den Wintermonaten aus dem Wohnzimmer zu verbannen.

FORUM

VIDEOSPIELE – REINE MÄNNERSACHE?!

Die schriftlichen Reaktionen von Euch waren wirklich super, und eine wahre Flut von Zuschriften ist wieder einmal über uns hereingebrochen. Die Meinungen von Euch waren sehr interessant, und der größte Teil der Briefe kam in der Tat von unseren Leserinnen – aber lest selbst!

MÄDCHEN LERNEN LIEBER

Ich glaube, daß es in der Tat mehr männliche als weibliche Videospieler gibt. Mächen lernen lieber etwas für die Schule oder machen andere Spiele (z. B. Seilspringen). Außerdem sind die meisten Helden in Videospielen männlich! Vielleicht könnte man ja mal eine Doppelseite mit Spielen speziell für Mächen machen? (Also Spiele, bei denen auch weibliche Helden vorkommen.) Vielleicht sollte es aber auch mehr Spiele mit Frauen als Hauptfiguren geben...

Waldemar Huber, Bayreuth

MÄDCHEN SIND SCHLAUER

Mir klappte vor Schreck die Kinnlade herunter! Mir ist zwar schon aufgefallen, daß in meiner Klasse eher Jungs zu den Videospielern zählen, aber ich besitze selbst ein SNES und spiele für mein Leben gern! Vielleicht liegt es ja an der Schlauheit der Mädels, daß sie bei den Videospielen die kniffligsten Rätsel selbst lösen können und deshalb Eurer Spieleberatung nicht so viele Fragen stellen müssen...?

Lisa Dickhoff, Straelen

MÄDELS HABEN BESSERE NERVEN

Ich bin 14 Jahre alt und begeisterter Nintendo-Fan, in meinem Freundeskreis gelte ich schon als Freak. Rollenspiele wie THE LEGEND OF ZELDA werden, glaube ich, auch sehr, sehr viel von Mächen gespielt, weil Jungs eben doch mehr auf Action abfahren.

Mächen haben sowieso bessere Nerven als Jungs, wenn es ums Rumpuzzlen und Rätsellösen geht. Wir brauchen bei manchen Spielen vielleicht ein wenig länger, aber wir können das genauso wie Jungs!

Stefanie Wuthrow, Nürnberg

KEINE FRAGE DES GESCHLECHTS

Als ich das Thema las, mußte ich zunächst grinsen: Ich bin nämlich absolut nicht dieser Meinung! Ich bin sozusagen seit 1990 dabei, habe mittlerweile bestimmt schon 100 Spiele und die meisten auch bis zum Ende „durchgezockt".

Meine Mutter ist trotz ihrer 60 Jahre auch richtig spielbegeistert und mag am liebsten DR. MARIO, TETRIS und einige Jump'n'Runs.

Ich habe zwar auch ein paar Konsolen der Konkurrenz, allerdings ist Nintendo immer eine Nasenlänge voraus, sowohl bei Hard- und Software.

Ich hoffe jedenfalls, Jungs schauen in Zukunft nicht mehr so entgeistert, wenn Mädels auch Spiele kaufen. Ob jemand ein guter Spieler ist, hat sicher nichts mit dem Geschlecht zu tun, sondern vielmehr mit Übung, Begeisterung und vielleicht auch etwas Talent. Und sicher liegt's auch an Euch und den Programmierern, sich immer wieder etwas Neues einfallen zu lassen, damit Boys & Girls gleichermaßen fasziniert sind und im 7. Zockerhimmel schweben können!

Anita Spielvogel, Waldkraiburg

MÄDELS SIND HARTNÄCKIGER

Ich verbringe selbst einen großen Teil meiner Freizeit mit Videospielen. Egal ob Game Boy, SNES oder Nintendo64 – Hauptsache, ein gutes Spiel ist drin.

Daß ein Großteil der Fragen von männlichen Videospielern kommt, wundert mich jedoch weniger, denn viele von den Jungen, die ich kenne, haben kaum Geduld und Kreativität, um ein kniffliges Rätsel zu lösen und werfen eher die Flinte ins Korn, als hartnäckig weiterzumachen.

Regina Gieseking, Minden

Gerhard Knass, Trofaioch/A

SPIELSPASS IST WICHTIGER

Mädchen spielen meiner Ansicht nach genau so oft und viel wie Jungen. Ich denke allerdings, daß Mädchen Euch deshalb nicht schreiben, weil sie sich nicht so viele Probleme aus allem machen. Sie haben einfach nur Spaß am Spielen und machen sich weniger Gedanken über die Optik, die grafische Darstellung oder ob das Spiel auch dem Genre entspricht. Ich persönlich würde erst schreiben, wenn ich bei einem Spiel wirklich am Verzweifeln bin.

Anna Möller, Heidenau

AUCH MAL EINE HELDIN

Ich glaube, daß der hohe Anteil an Jungen weniger daran liegt, daß Mädchen sich nicht für Videogames interessieren. Eher glaube ich, daß es daran liegt, daß die meisten „Helden" männlich sind (Mario, Yoshi, Link usw.) und Frauen bzw. weibliche Figuren eher in Nebenrollen zu sehen sind. Vielleicht liegt's daran, daß die Mehrzahl der Spieler Jungens sind – wie wäre es denn mal mit einer Heldin?

Ralf Plötzmann, Berlin

Das Forumthema für's nächste Heft:

MACHT'S DIE MENGE?

Für manchen Gamefreak wäre das sicher ein Traum: Hunderte von Spielen zur Auswahl. Doch Tatsache ist, daß unter so vielen Games oftmals etliche sind, deren Qualität nicht den gewünschten Standard hat. Was aber ist denn wichtiger – eine Unzahl von vielen (auch weniger guten) Spielen, oder lieber weniger Software, dafür jedoch qualitativ bessere?

Die Frage, die wir Euch daher für das nächste Forum stellen wollen, lautet: Geht Euch Qualität vor Quantität – oder umgekehrt?

Sagt uns, wie Ihr's seht und sendet Eure Meinungen an die bekannte Adresse (steht im Impressum).

Wir freuen uns jetzt schon drauf!

Clubmagazin Gewinner des Mega-Gewinn-Kupons:

Diddy Kong Racing-Gewinnspiel:
Marco Prost, Corsier-sur-Vevey
Daniel Wäfler, Murten

Bomberman 64-Gewinnspiel:
Kevin Klossner, Frenkendorf
Boris Widmer, Hemishofen

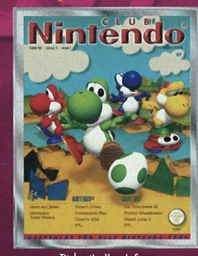
Chart-Tip-Gewinnspiel:
Pascal Platter, Winterthur
Monique Pascale, Genève
Sandra Ronchi, Bern
Michael Bossard, Bouchs

Diddy Kong Racing-Gewinnspiel:
Markus Leodolter, Langenwang
Brigitte Deisenhammer, Ried

GoldenEye 007-Gewinnspiel:
Pawel Edelhofer, Leoben
Günther Rudnicky, Wien

Chart-Tip-Gewinnspiel:
Michael Marschan, Ringelsdorf
Anita Schofl, Luftenberg
Stefan Zwieauer, Wien

Impressum



Titelmotiv: YOSHI'S STORY

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur: Markus Pfitzner (mp)
Redaktionsleitung: Marcus Menold (mm)
Redaktion: Marko Hein (mh), John D. Kraft (jk), Thomas Rinke (tr)
Online Redaktion: Thomas Görg (tg)
Redaktionsmitarbeit: Deutschland: Doris Kapraun
Österreich: Gabriele Haslinger
Schweiz: Michela Leubin
Japan-Kontakt: Hiroyuki Uesugi
Seiji Tsukasa
Redaktionsassistenz: Annette Bernert, Nicole Wiesmann
Spieltechnische Beratung: Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Produktionsleitung: Sabine Blaauw-Woolcock, Pia Cordes
Layout, Satz, Litho: Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art&Print GmbH, Aschaffenburg
Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic & Levelkarten: Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung: Jürgen Spachmann, Art&Print, Aschaffenburg
Druck: Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg
Leser Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer: D 31192 F
Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, D-63760 Großostheim
Telefax: 0 60 26 - 95 03 08
E-Mail: Redaktion@nintendo.de
Konsumentenberatung: 01 30 – 58 08 (Mo-Fr 11–19 Uhr)
Spiele-Hotline: 0 60 26 – 94 09 40 (Mo-Fr 13–19 Uhr)
Club Nintendo Österreich: Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 0662 - 88 92 15 20
Hotline: 0662 - 88 92 16 00
(Mo-Do 9–12 u. 13–16 Uhr, Fr 9–12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz: Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 061 - 319 98 20
Hotline: 061 - 319 98 36
(Mo-Fr 9–11 u. 14–16 Uhr)
Club Nintendo Online: http://www.nintendo.de
http://www.lylatwars.de
http://www.diddy-kong-racing.de
Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

DIDDY KONG RACING™*

Wizpig, der neue Stern am Himmel der Nintendo-Fieslinge, hat einen schrecklichen Fluch über die zauberhafte Insel Funoria verhängt und sämtliche Rennstrecken magisch versiegelt. Diddy und seine zahlreichen Freunde müssen nun versuchen, mit vereinten Kräften die rasanten Pisten vom bedrohlichen Fluch zu befreien und fleißig goldene Ballons zu sammeln. Doch allein die vielen Special-Features und coolen, turboschnellen Fahrzeuge können die Insel nicht retten. Euer Geschick und Eure Fahrkünste werden über das Schicksal der Insel entscheiden. Die erste Welt haben wir Euch bereits vorgestellt, macht Euch nun bereit für den zweiten Schauplatz des ulkigen Abenteuer-Rennspektakels aus der genialen Softwareschmiede Rare. (jk)

Fliegt durch das schneebedeckte Tor, um in die Schneewelt zu gelangen.

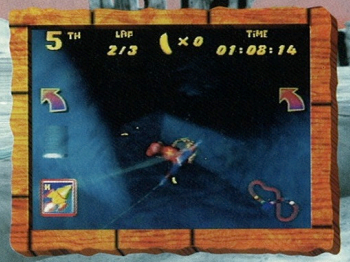
DIE ZWEITE WELT – SCHNEEBERG

Nach den ersten aufregenden Fahrerlebnissen im Dinoland begeben sich Diddy und seine Freunde in die eisigen Gefilde des Schneebergs. Über spiegelglatte und schneebedeckte Pisten geht die Jagd nach Plätzen und Silbermünzen. Die eisige Kälte sind die sonnenverwöhnten Inselbewohner eigentlich gar nicht gewohnt. Bibbernd klemmen sie sich hinter die Steuerknüppel und preschen beherzt durch klirrend kalte Frostlandschaften. Nach und nach kommen sie immer besser mit den äußeren Umständen zurecht und pflügen sich immer problemloser durch die Schneemassen. Aufpassen müssen sie dennoch. Ein winziger Fahrfehler, und schon endet das Abenteuer abseits der Rennpiste! Um den Schneeberg betreten zu können, müßt Ihr Taj aufsuchen. Er wird Euch schwupsdihups ein Flugzeug unter das Gesäß zaubern. Mit dem Flieger könnt Ihr dann das verschneite Tor in der Oberwelt (auf der Insel wird sie Erholungspark genannt) passieren.

LEVEL 1 – FROSTBEULENSPITZE

Im ersten Parcours müßt Ihr gleich mit dem Flugzeug ran. Durch enge Schluchten und einen großen Eistunnel führt der Weg. Besonders wichtig ist in diesem Rennen, daß Ihr nicht vergeßt, ab und zu die R-Taste Eures Controllers zu drücken, damit sich das Flugzeug im 90-Grad-Winkel auf die Seite stellt. Fliegt Ihr eine scharfe Kurve oder müßt eine enge Passage nehmen, ist die stabile Seitenlage unverzichtbar. Die Rennstrecke ist wie eine große Acht mit vielen Kurven angelegt. Wenn Ihr den Level zum zweiten Mal für das Silbermünzenrennen betretet, geht es schon weitaus kniffliger zu. Ihr müßt alle Silbermünzen einsammeln und auch noch den ersten Platz erreichen. Zum Glück sind im ersten Level dieser Welt die Münzen nicht allzu schwer zu finden. Laßt ab und zu einen Beschleuniger aus. In der näheren Umgebung der schwebenden Beschleuniger befindet sich manchmal eine silberne Münze, die man nur allzu leicht übersieht.

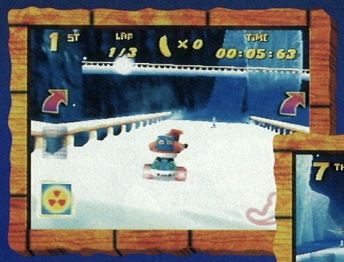
Diddy holt mächtig auf!



In dem engen Tunnel mußt Ihr mit viel Gefühl fliegen!

© 1997 RARE. ™ OF NINTENDO. DIDDY KONG, BANJO AND KRUNCH CHARACTERS LICENSED BY NINTENDO. LICENSED BY NINTENDO. © 1997 NINTENDO CO., LTD.

LEVEL 2 – WALROSSBUCHT



Schnallt Euch fest, jetzt geht es in den Looping.

Aus dem Flugzeug im ersten Level dürft Ihr in der Walrossbucht gleich in das Auto umsteigen. Die eisbedeckte Piste macht das Handling des flinken Vehikels nicht einfach. Manchmal ist es sinnvoller, vom Gas runterzugehen, als ständig mit Bleifuß durch die Gegend zu düsen. Kurz nach dem Start dürft Ihr einen heißen Looping fahren. Kopfüber geht es in atemberaubendem Tempo rund. Versucht, Euch im Looping in der Mitte zu halten, um nicht an Geschwindigkeit zu verlieren. Paßt auch auf, daß Ihr bei der Loopingausfahrt nicht gegen eine Felswand knallt.

Im Silbermünzenrennen solltet Ihr Euch kurz vor der Zieleinfahrt links halten. Dort befindet sich eine kleine Abkürzung, auf der auch ein Beschleuniger zu finden ist. Die Abkürzung ist schwer zu befahren, da sie durch eine äußerst schmale Eisscholle führt. Doch dem Mutigen winkt hinter dem Beschleuniger eine der acht silbernen Münzen.

Ihr habt die Wahl. Fahrt links die Abkürzung oder rechts den normalen Weg.

LEVEL 3 – SCHNEEBALL-SCHLUCHT

Auch in dieser eisigen Schlucht geht es heiß her. Die Rennstrecke ist zwar relativ kurz, dafür aber gespickt mit Hindernissen und Gemeinheiten aller Art. Zum Glück gibt es eine Abkürzung, die Ihr nehmen könnt. Kurz nach dem Start kommt Ihr an eine Weggabelung. Ignoriert den Richtungspfeil, fahrt links und prescht durch den Eistunnel. Kurz danach geht es gleich heftig weiter: Riesige Schneebälle purzeln Euch entgegen. Wenn sie Euch überwalzen seht Ihr ziemlich platt aus. Auch im Silbermünzenrennen müßt Ihr die zuvor beschriebene Abkürzung fahren, wenn Ihr alle Silberlinge einsammeln wollt. Noch vor der Abkürzung findet sich auf der linken Seite eine kleine Zufahrt, die Euch in eine Mini-Eishöhle führt. Hier könnt Ihr den goldenen Schlüssel entdecken, der Euch die Tür zur Bonus-Stage aufschließt.

Auch hier könnt Ihr eine Abkürzung finden, wenn Ihr nach links fahrt.

Die Abkürzung führt durch einen engen Eistunnel.

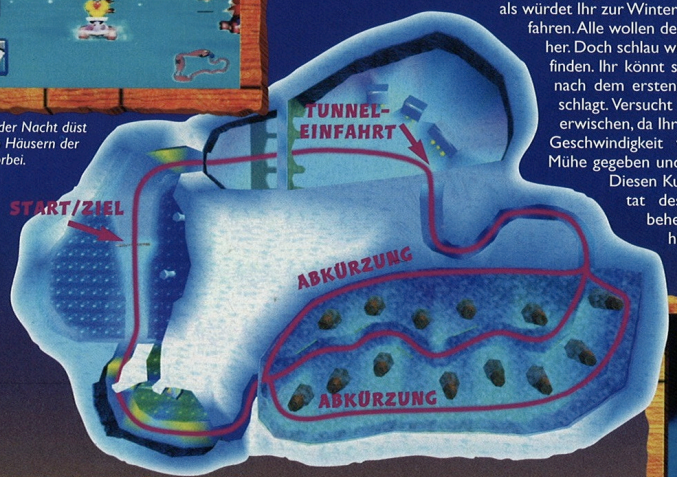
FEEL THE GOOD VIBRATIONS

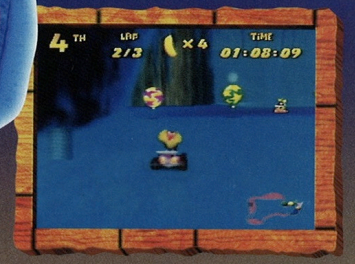
Der neueste Kracher auf dem Markt ist zur Zeit das Rumble Pak, das zusammen mit dem Spiel LYLAT WARS in Deutschland eingeführt wurde. DIDDY KONG RACING unterstützt dieses Zusatzgerät, das Euch mit kräftigen Vibrationen noch mehr am Spiel teilhaben läßt. Sobald Ihr mit Eurem Vehikel auf ein Hindernis fahrt, Euch eine Rakete erwischt oder ein anderer Fahrer Euch rammt, werdet Ihr es spüren! Steckt das Rumble Pak einfach in den Pak-Port Eures Controllers, und schon kann der Spaß losgehen.

Mitten in der Nacht düst Ihr an den Häusern der Eisstadt vorbei.

LEVEL 4 – EISSTADT

Die Stadt, von Eis bedeckt, besteht nur aus wenigen Häusern, die in einer verlassenen Schneelandschaft stehen. Die Rennpiste jedoch ist bevölkert, als würdet Ihr zur Winterzeit auf einer Autobahn durch die Schweiz fahren. Alle wollen den ersten Platz erreichen und es geht hoch her. Doch schlau wie Ihr seid, werdet Ihr bald die Abkürzungen finden. Ihr könnt sie befahren, wenn Ihr das Lenkrad gleich nach dem ersten Tunnel hart nach links oder rechts einschlagt. Versucht auf der Abkürzung alle Beschleuniger zu erwischen, da Ihr sonst in dem tiefen Neuschnee schnell an Geschwindigkeit verliert. Wizpig hat sich wirklich alle Mühe gegeben und seinen Fluch äußerst effektiv eingesetzt. Diesen Kurs magisch zu versiegeln, war eine Glanztat des Bösen. Doch wenn Ihr Euer Kart beherrscht und nicht allzu sehr auf dem Eis herumschlittert, könnt Ihr dem Zauberschwein eins auswischen.





Fahrt gleich nach der Tunnelausfahrt scharf nach links oder rechts.

Das Walross ist gut vom Start weggekommen. Jetzt müßt Ihr Euch aber beeilen.

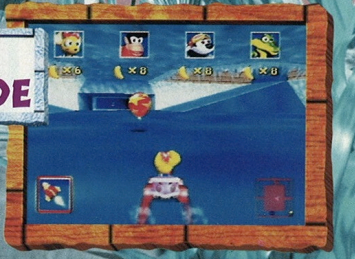
AMUNDSENS SCHRECKEN – DAS FLINKE WALROSS

Puh! Die ersten vier Level wären erst einmal geschafft. Doch ans Verschnaufen ist noch lange nicht zu denken. Jetzt heißt es, sich dem Endboss dieser Welt zu stellen. Immens wichtig ist bei diesem Duell, daß Ihr gleich vom Start weg davonzischt. Bereits auf den ersten Metern der Strecke solltet Ihr dem Walross einiges voraus haben. Werdet Ihr dennoch überholt, könnt Ihr Euch dank der Ballons mit Raketen ausrüsten und dem dicken Unhold eins vor den Latz bretzeln. Er wird dann für kurze Zeit seine Geschwindigkeit vermindern. Diese kurze Zeitspanne solltet Ihr nutzen, um entweder auf- oder überholen zu können. Habt Ihr das mächtige Vieh aus dem ewigen Eis besiegt, könnt Ihr die ersten vier Level noch einmal spielen, um auf die Jagd nach den Silbermünzen zu gehen.

Wenn Ihr das Luftkissenboot gut beherrscht, dürfte die enge Tunneleinfahrt kein Problem sein.

2. BONUS-STAGE – BIBBERPYRAMIDE

Den Schlüssel, den Ihr im dritten Level dieser Welt gefunden habt, könnt Ihr benutzen, um die Bonus-Stage zu öffnen. Hier geht es darum, seine Gegner mit Raketen zu beschießen. Jeder Fahrer verfügt über acht Bananen, pro Treffer werden zwei davon abgezogen. Wer am Ende die meisten Bananen übrig hat, hat gewonnen. Doch Vorsicht, die anderen Fahrer können sich wehren und Euch die Raketen genauso um die Ohren schleudern wie Ihr es tut! Erschwerend kommt hinzu, daß das ganze Geschehen auf mehreren Ebenen stattfindet. Ein schlauer Fahrer kann sich also geschickt verstecken und aus der Distanz losfeuern. Zum Nachladen muß er seine Position natürlich wieder verlassen. Denn ohne Ballons schießt aus dem Feuerrohr nichts weiter als heiße Luft. Die Bonus-Stage eignet sich übrigens auch hervorragend für ein Match zu viert. Ladet Eure Freunde ein, stellt eine Schüssel Chips auf den Wohnzimmertisch, und schon kann es losgehen. Wollen wir wetten, daß bei Euch zu Hause der Punk abgehen wird?



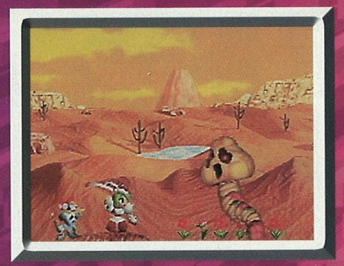
Hier findet Ihr zwar einen roten Ballon, doch gibt es weit und breit keine Deckung!

MISCHIEF MAKERS™*

Da soll mal einer behaupten, aus dem Hause Enix kämen nur Rollenspiele. Die Programmierer haben lange überlegt und schließlich die ideale Figur für ein Videospiel gefunden: Eine fleißige Haushälterin. Diese an sich schon powergeladene Figur wurde zusätzlich noch etwas modifiziert und in die Hypertech-Version eines Androiden verwandelt. Zudem wurde eine abgefahrene Story ausgetüftelt, extracoole Manga-Grafiken programmiert, und fertig war die explosive Videospiel-Mixtur. Lest auf diesen Seiten, was das Roboterhausmädchen Marina auf dem gefährlichen Weg zur Rettung ihres geliebten Schöpfers, des Techno-Professors Theo, alles erlebt. (jk)

BLUMEN IN DER WÜSTE!

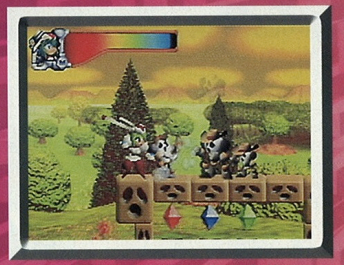
Das kleine Clancianer-Mädchen Celes hat sich vorgenommen, die Wüste zu beblumen. Jeden Tag schaut sie nach, gießt die Blumen und spricht mit ihnen. Plötzlich taucht ein ganz mieses Schlangenwesen auf und erhebt Ansprüche auf das Stück Wüstenland. Kurzerhand droht es dem Mädchen und will es vertreiben. Aber das Wesen hat nicht mit Marina gerechnet. Aus heiterem Himmel erscheint sie und stellt sich schützend vor die Clancianerin. Ein wilder Kampf entbrennt. Nehmt das Mädchen auf und schleudert es der Schlange auf den Kopf: Das zeigt Wirkung! Ihr könnt natürlich auch gleich den Kopf der Schlange packen und ihn ein paar mal gegen den Boden oder die Felswand werfen – auch das hilft! Ist der Gegner besiegt, erscheint der Warpstern, und es geht weiter.



Diese Schlange mag keine Blumen in der Wüste!

SCHÜTTELMANIA!

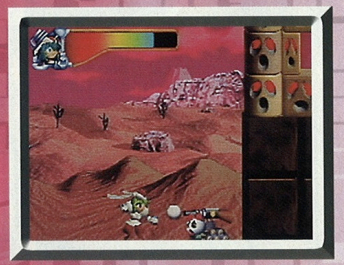
Geold, der Älteste der Clancianer, unterhält sich gerade mit den anderen, als ein junger Bursche mit einer schlimmen Botschaft erscheint. Bösartig mutierte Clancianer wollen einen Überfall starten und den Schatz der königlichen Familie stehlen. Doch da haben sie die Rechnung ohne Marina gemacht. Greift Euch die Gegner und schleudert sie von Euch. Die Fieslinge sind sehr hartnäckig, und immer wieder erscheinen neue Truppen aus dem Nichts. Schier unerschöpflich ist das Potential der Bösen. Nach langem und schwerem Kampf werdet Ihr jedoch auch den letzten Angriff überstehen.



Laßt Euch hier nicht niedermachen!

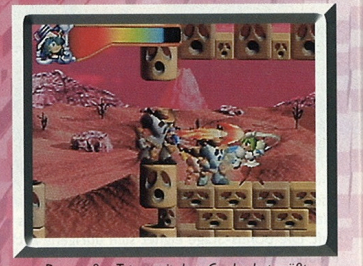
OPERATION WÜSTENKNALL!

In diesem Level geht es dann wieder im alten Jump'n'Run-Stil weiter. Gleich zu Beginn des Levels könnt Ihr einem Gegner seine Waffe entreißen. Benutzt die Knallbüchse, um die



Diesem Vehikel könnt Ihr das Gewehr entreißen, um dann die dunklen Blöcke auf der rechten Seite zu zerschießen.

großen Steinblöcke auf der rechten Seite zu beseitigen. Lauft dann weiter nach rechts. Versucht dabei, den oberen Weg zu nehmen, um den Minen auszuweichen. Seid Ihr ganz rechts angekommen, versperrt Euch eine Mauer aus roten Steinen den Weg. Bekämpft den Gegner mit der Strahlenpistole. Ist er besiegt, wird die Mauer freigesprengt, und Ihr könnt in den nächsten Abschnitt des Levels laufen. Geht Ihr ein wenig weiter, entdeckt Ihr einen Warpstern, der von Blöcken eingeschlossen ist. Nun müßt Ihr ein Stück zurücklaufen, Euch die große Bombe besorgen, sie zum Warpstern tragen und ihn freisprengen. Die Schwierigkeit hierbei ist, daß die Bombe einen Zeitzünder in sich trägt. Haltet Euch nicht zu lange auf, ansonsten riskiert Ihr, daß die Bombe zu früh hochgeht. Ist es Euch gelungen, den Warpstern freizusprengen, könnt Ihr Euch auf den nächsten Level vorbereiten.

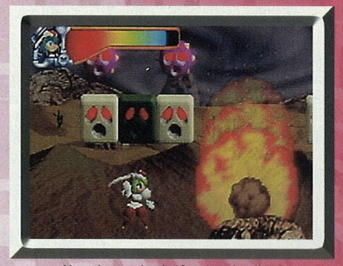


Den großen Typen mit dem Cowboyhut müßt Ihr besiegen.

*© 1997 TREASURE/ENIX. LICENSED TO NINTENDO.
© 1997 NINTENDO CO. LTD.

KONFUSION DANK ERUPTION!

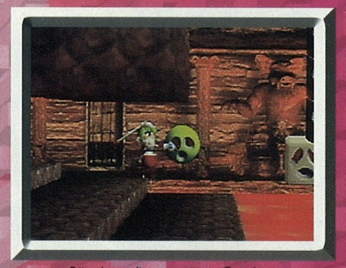
In diesem Level werdet Ihr bereits auf die nächste Welt, die Feuerwelt, vorbereitet. Aus dem Hintergrund feuern gigantische Vulkane Eruptivgestein in die Luft. Bevor die Gesteinsbrocken jedoch auf den Boden schmettern, hinterlassen sie einen kleinen Schatten. Orientiert Euch an den Schatten und wartet den günstigsten Augenblick ab, um die Aufschlagstelle möglichst sicher zu passieren. Wer in diesem Level nicht allzu schnell die Nerven verliert, kann einige kostbare Kristalle einsammeln, die in den kommenden Welten noch gebraucht werden.



Vorsicht vor den heißen Lavabrocken!

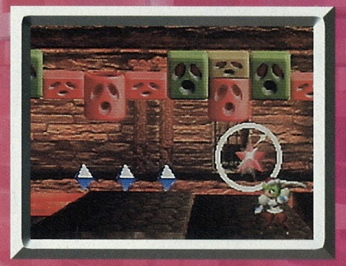
DER FEUERSEE!

Nachdem Ihr die zweite Welt betreten habt, geht es in Level 2-1 gleich feurig los. Bereits am Anfang des Levels könnt Ihr einen Warpstern-Kreis entdecken. Nur der Stern ist nicht zu sehen! Lauft weiter nach rechts, denn dort befindet



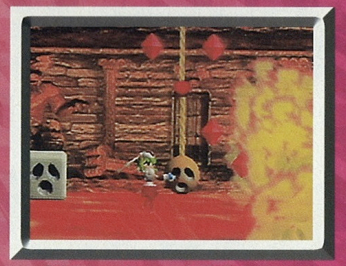
Rüttelt an diesem grünen Gesicht...

sich ein schwebendes Gesicht. Klammert Euch mit dem B-Knopf fest und schüttelt daran. Lauft Ihr nun zurück, befindet sich der Stern an seinem Platz. Er wird Euch weiter in den rechten Bereich



...und der Warpstern erscheint.

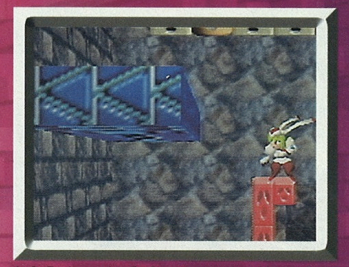
des Levels transportieren. Dort erwarten Euch viele Feuersäulen, die wie Geysire aus den Tiefen der brodelnden Lavamasse herausbrechen. Bevor Ihr das Level endgültig mit dem Warpstern verlassen könnt, müßt Ihr noch einige waghalsige Sprünge vollführen, die allerdings durch die Lava und das Erbeben des Erdreichs extrem erschwert werden.



Gefahr lauert hier an jeder Stelle des Levels.

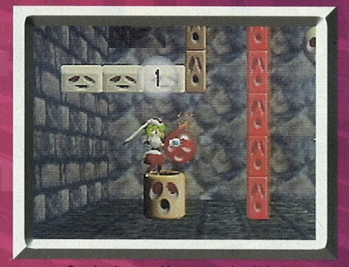
SCHWINDELSCHWUND!

Aufgepaßt und festgeschnallt! In diesem Level geht es rund. Kämpft Euch soweit vor, bis es nicht mehr weitergeht. Haltet dann Ausschau nach einem schwebenden Gesicht. Krallt Euch daran fest und rüttelt was das Zeug hält. Sobald Ihr das grüne Gesicht geschüttelt habt, gibt's



Laßt Euch von der Grafik nicht täuschen, hier müßt Ihr nach oben auf die blaue Plattform springen.

einen Looping in der Magengegend. Der ganze Level dreht sich um 360° und steht dann auf dem Kopf. Schon kann es weitergehen. Die roten Steinbarrikaden, die Euch den Weg



Bombt die rote Mauer aus dem Weg!

versperren, könnt Ihr mit Bomben zerstören. Schnappt Euch die Sprengkörper aus den Bombentrichtern und werft sie gegen die roten Steine. Die Explosion löst dann eine Kettenreaktion aus, die Euch den Weg freilegt.

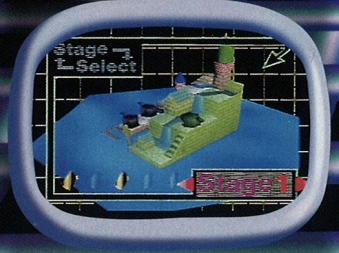
Jedem Männchen sein Bömbchen – So lautet auch diesmal wieder das Motto bei BOMBERMAN 64. Dementsprechend wird lustig drauflosgebombt, auf daß die Balken krachen. Doch mit der Knallerei allein ist es noch lang nicht getan. Auch Euer schlaues Köpfchen ist bei den kniffligen Rätseln nicht selten gefragt. Aber keine Sorge, Ihr werdet Bomberman bestimmt sicher und raffiniert durch die nächste Welt geleiten und am Ende des Abenteuers dem großen Obermotz Altair entgegentreten. (jk)

BOMBERMAN 64™*

PANIK IM BOMBERLAND

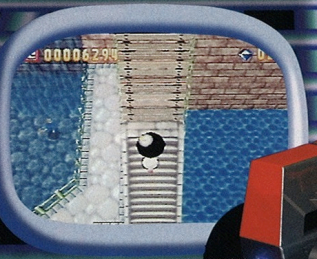
BLUE RESORT 1. LEVEL

Altair, der machthungrige Eroberer aus den Tiefen des Bomber-Universums, hat das friedliche Bomberland überfallen und die kleinen Bombis in Angst und Schrecken versetzt. Mit seiner mächtigen, laserbestückten Festung schwebt er bedrohlich über dem Land und proklamiert von dort aus seine Politik des Terrors. Nachdem Bomberman von den Bewohnern des Bomberlandes zum Befreier auserkoren wurde und die Festung betreten hat, wagt er sich nun – nachdem er bereits die Drachenwelt zerbombt hat – in die nächste Welt, das Blue Resort.



BOMBENPUSHER UND BRÜCKENRÄTSEL

Gleich zu Beginn des Levels könnt Ihr einige große Holzkisten sprengen, in denen sich zahlreiche Features, wie zum Beispiel der Feuerkraftverstärker oder das Bombenplus, befinden. Nachdem Ihr Euer Dynamitmännchen genügend ausgerüstet habt, solltet Ihr Euch nach rechts oben orientieren. Dort könnt Ihr gleich das erste große Hindernis, eine hochgefahrene Zugbrücke, entdecken. Um die Brücke in die Waagerechte zu bekommen und darüber laufen zu können, müßt Ihr eine Eurer Bomben in die Hände nehmen und sie durch ständiges Drücken des A-Knopfes zu einer Superbombe aufpowern. Legt danach die Bombe an die Brücke und begebt Euch in Sicherheit. Sobald die Bombe detoniert, senkt sich die Brücke automatisch.



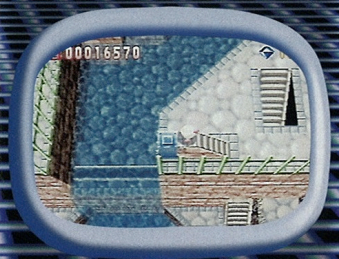
Werft die Superbombe an die Brücke!

© 1997 Hudson Soft

KNALLT ER, SIEHT ER DEN SCHALTER!

Nachdem Ihr das Rätsel mit der Brücke erfolgreich gelöst habt, könnt Ihr Euch weiter nach rechts oben bewegen. Besonderes Augenmerk solltet Ihr jedoch auf die riesigen Burgkanonen werfen. Sie feuern scheinbar wahllos in die Luft, und die Geschosse fallen Euch unvermittelt auf die Bomberbirne. Haltet daher Ausschau nach Schatten auf dem Boden. Daran könnt Ihr erkennen, wo eine Kanonenkugel einschlagen wird und dann rechtzeitig ausweichen.

Vorsicht vor den großen Burgkanonen!



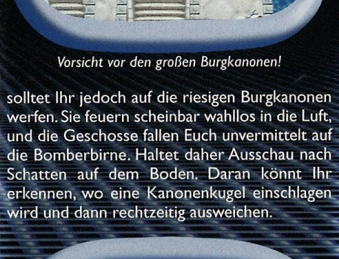
Stellt Ihr Euch auf den Bodenschalter, aktiviert Ihr eine Stahlwand, die das Wasser am Fließen hindert.

Über zahlreiche Treppen geht es dann weiter nach oben, bis zur Spitze der Burg. Dort findet Ihr auf der linken Seite einen blauen Schalter an einer Treppe. Stellt Ihr Euch auf den Schalter, wird eine Sperre im Burggraben errichtet. Das Wasser wird nun am Weiterfließen gehindert und Ihr könnt über eine weitere Brücke, etwas unterhalb des Schalters, den Innenhof der Burg betreten.

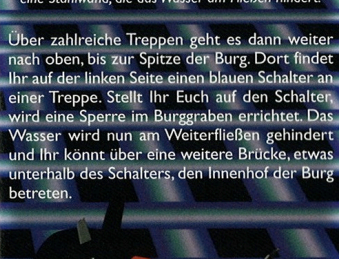
ROTE SUPERBOMBEN

Im Burghof könnt Ihr alle Steine wegsprengen. Das hat zur Folge, daß Ihr bald einen neuen Gegenstand erhaltet: Die roten Bomben. Diese Sprengkörper verfügen über eine weitaus größere Sprengkraft als die normalen Bömbchen. Paßt auf, daß Ihr nicht von den eigenen Explosionswellen erwischt werdet und bringt Euch rechtzeitig in Sicherheit. Das gilt vor allem, wenn Ihr die roten Bomben zu einer Superbombe aufpowert. Was dann explodiert, hat schon eine verheerende Wirkung auf alles, was sich im Explosionsradius befindet.

Lauft nach dem Einsammeln der roten Bombe zum Start des Levels zurück. Auf dem Boden entdeckt Ihr Schienen, die Euch zu einem großen Portal führen. Sprengt die Kisten auf den Gleisen und legt eine der roten Bomben vor das große Eisentor. Nach der Explosion öffnet sich das Tor und gibt den Weg zu einem weiteren Schalter frei. Betätigt Ihr den Schalter, indem Ihr Euch darauf stellt, wird die große Zugbrücke aktiviert und macht die Passage zum Zwischengegner frei. Ihr könnt nun entweder den Level noch etwas weiter erforschen und nützliche Gegenstände einsammeln, oder Euch direkt auf ein Duell mit dem Zwischengegner einlassen.



Sprengt im Burghof die Mauersteine weg und holt Euch die roten Bomben.

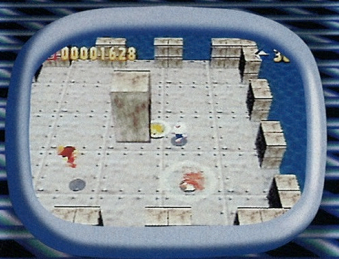


Hier müßt Ihr zuerst die Kisten beseitigen und dann eine rote Bombe an das Stahltor legen.

BLUE RESORT 2. LEVEL

FEUER FREI!

Sobald Ihr auf der großen Zugbrücke steht, erscheint ein Zwischengegner. Der Obermotz Altair hat in jeder der Welten einen seiner Untertanen (Regulus, Orion oder Artemis) stationiert. Mit Letzterem habt Ihr es nun zu tun. In seiner Kampfarena fühlt er sich wie zu Hause und hat natürlich einen echten Heimvorteil.



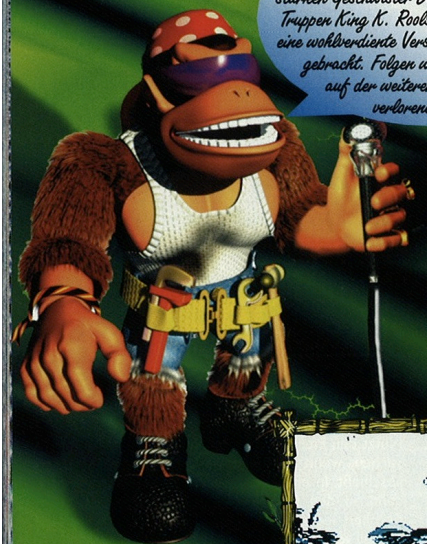
Ein heftiger Kampf bringt die Arena zum Erbeben!

Nutzt den Pfeiler in der Mitte, um Deckung zu suchen, wenn Artemis seine Flammenkugeln abschießt. In einer Feuerpause müßt Ihr Euch dann an den Gegner heranwagen und Eure Bomben legen. Geht dabei schnell vor und versucht Artemis in einer Ecke einzukesseln. Wird er getroffen, verliert er ein Herz. Schnappt Euch dieses, damit Ihr bei einem einkassierten Treffer noch eine weitere Chance habt. Nach drei Treffern mit den Bomben ist Artemis besiegt, und Ihr könnt in die nächsten Level dieser Welt vordringen.

DER URWALD-TICKER MELDET: AFFENSTARKE ACTION HERRSCHT IM AFRIKANISCHEN URWALD – STOP – DIXIE UND KIDDY AUF DER SUCHE NACH SAGENHAFTEM BANANENSCHATZ – VERLORENE WELT VERMUTLICH BALD ERREICHT – STOP – WENIG AUSSICHT AUF ERFOLG FÜR DSCHUNGEL-BÖSEWICHT KING K. ROOL – STOP – KREMLINGS SCHWER AN- UND ZURÜCKGESCHLAGEN – STOP – GESCHWISTER KONG ERBITTEN DRINGEND HILFE BEI DER SUCHE NACH BANANENSCHATZ – STOP – SPANNENDE SPIELSEQUENZEN UND AUFREGENDE ABENTEUER GARANTIERT – STOP – EIN INSIDEBERICHT UNSERES DSCHUNGEL-KORRESPONDENTEN DIETER THOMAS KONG! (TR)

DONKEY KONG LAND III

Welt 4: Great Ape Lakes



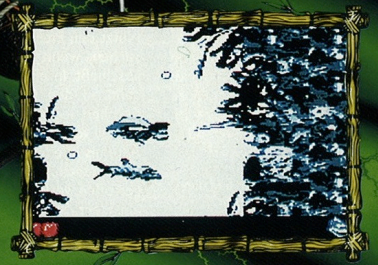
Hallo, liebe Leser! Ich befinde mich hier mitten im Geschehen: Gerade haben die beiden affenstarken Geschwister Dixie und Kiddy Kong die Truppen King K. Rools zurückgeschlagen und eine wohlverdiente Verschnaufpause hinter sich gebracht. Folgen wir dem Pärchen nun auf der weiteren Suche nach der verlorenen Stadt!

(1) Jungle Jeopardy

Durch den wilden Dschungel, die Felsvorsprünge hinauf und hinunter – die Kong-Geschwister müssen hier viel Geschick beim Springen und Klettern beweisen. „Jeopardy" heißt auf Deutsch „Gefahr", und tatsächlich warten etliche Gefahren auf Dixie und Kiddy, und zwar bösartige Kremlings (im Faß oder ungepanzert), bissige Ratten und stachlige Igel. Und auch die gar nicht so niedlichen Bienen haben es wieder mal auf die beiden abgesehen!

(2) Footloose Falls

Zu den Wundern dieser Welt gehören auch die Footloose-Wasserfälle im Donky Kong Land. Sie sind unglaublich tief, und es tun sich wahrlich Abgründe auf, in die man besser nicht fällt! Schon wieder sind es böse Bienchen, die einem gleich zu Beginn das Fortkommen erschweren.



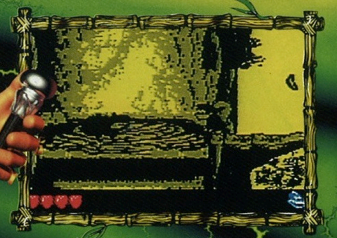
(3) Deep Reef Grief

Luft geholt und abgetaucht – Dixie und Kiddy sind auch unter Wasser geschickte Schwimmer und Sammler. Ob hier ein Bananenfrachter gestrandet ist…? Denn unter der Oberfläche gibt es viele Bananen und Münzen zu holen. Selbstverständlich wird den beiden die Sammelei nicht leicht gemacht, denn giftige Fische und bösartige Muscheln lauern auf die behaarten Aquanauten!

(4) Wrinkly Refuge

Atem holen, Tee trinken und Spielstand abspeichern: Bei Wrinkly könnt Ihr erstmal verschnaufen. Und dann geht's munter weiter!

© 1997 Nintendo/Rare. Game by Rare.

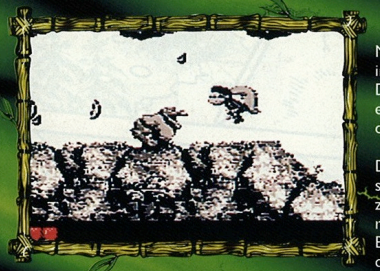


(7) Simian Shimmy

Der Dschungel ist bekannt für seine gigantischen Baumriesen, die bereits Jahrhunderte überdauert haben, und die Platz bieten für allerlei Getier. Irgendwo gibt's auch einen Hinweis auf den Schatz – also geht es wiedermal auf und ab durch ausgehöhlte Stämme und an Lianen hinauf und hinunter. Stets warten auch die üblichen tierischen Gefahren auf die beiden Äffchen…

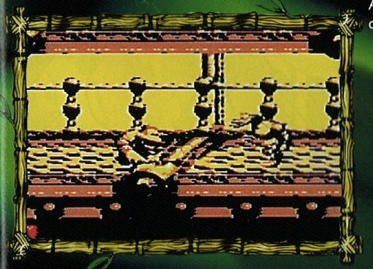
(5) Sheepy Shop

Wieder habt Ihr die Gelegenheit für ein Spielchen, wobei Ihr ganz schnell fünf Münzen loswerden könnt, oder für eine brandheiße Info (zwei Münzen) bzw. für einen Warp, der auch wieder fünf Münzen kostet.



(8) Rockface Chase

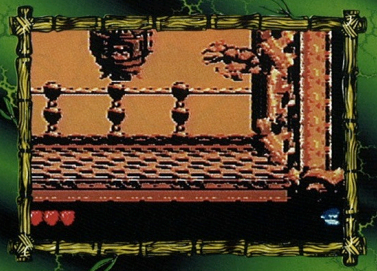
Irgendwie müssen die Kremlings etwas spitzgekiegt haben, denn auf dem Weg zur verlorenen Stadt tauchen sie plötzlich wieder in Massen auf. Zwischen den Felsen haben nicht nur die Bienen ihren Stachel geschärft, sondern auch die bissigen Grünlinge haben die Zähne gewetzt. Vorsicht auch beim Hangeln, denn Fässer mit Armen sind gefährlich. Also: Augen auf und durch!



(6) Karbine Kaos

Eine Fabrik? Naja, die Gegend um die Great Ape Lakes ist nur noch teilweise dicht beurwaldet. Es gibt ein paar alte Fabriken, in denen Holz verarbeitet wird. Hier suchen Dixie und Kiddy nach weiteren Hinweisen, und die müssen unsere beiden Äffchen finden, bevor King K. Rools Langschnauzen etwas erfahren! Ach ja: Wir warnen vor Bienen, Ratten und den allgegenwärtigen Kremlings! (Kleiner Tip: In der Gestalt von Squitter, der Spinne, könnt Ihr Netze werfen und aufspannen!)

ZOOM IN



(9) Krazy Kaos

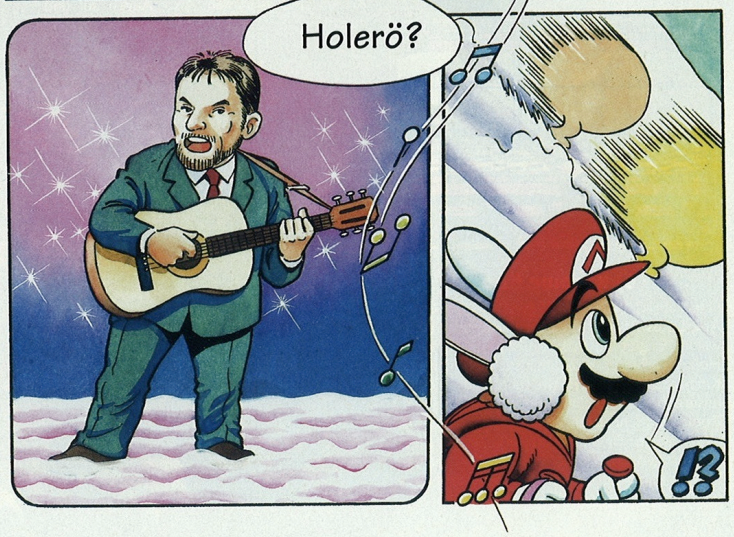
Nach dem Kampf zwischen harten Felsen und in wogenden Baumwipfeln müssen Dixie und Diddy nochmal in alte Mauern: Denn hier, in einer verlassenen Fabrik, wartet der Endgegner dieser Welt!

Der fliegende Kanonenofen bringt unsere Dschungelhelden ganz schön ins Schwitzen – sie haben nur eine einzige Chance, ihn niederzumachen: Erstmal abwarten, bis links und rechts die Klappen aufgehen, und dann flott! Erst auf eine der Klappen springen, dann auf den Ofen oben drauf – und das Ganze mehrmals. Wenn der Gegner besiegt ist, sind die Kong-Geschwister der verlorenen Stadt ein ganzes Stück näher!

Die beiden Urwald-Recken werden weiter suchen, um die verlorene Stadt und den sagenhaften Bananenschatz noch rechtzeitig vor King K. Rool und seinen Helfershelfern zu finden.

SAG NIEMALS HOLERÖ!

Vom anstrengenden Rohre verlegen ausgelaugt, hat Mario beschlossen, einmal richtig auszuspannen. Zu diesem Zweck hat er sich in die Schweiz begeben und verlebt hier einen traumhaften Skiurlaub...



Auch am Flughafen sieht es nicht besser aus. Neben Schweizer Käse trifft Mario jedoch noch auf andere merkwürdige Gestalten. Mario macht sich ernsthaft Sorgen...

Holeröl! Endlich jemand, mit dem ich reden kann! Weißt Du, was hier passiert ist?

Keine Ahnung. Ich ließ gerade meine Batterien austauschen und plötzlich, als ich wieder richtig tickte, sah ich nur noch Käse...

Das ist echt ungewöhnlich. Ich hoffe nur, daß dieser Alptraum ein Ende hat, wenn wir in Österreich sind...

Doch in Österreich bietet sich ein ähnliches Bild. Allerdings werden die beiden hier nicht von Käse, sondern von Mozartkugeln empfangen.

Mach' das nicht, das wäre Kannibalismus! Aber lecker sehen sie schon aus...

Hm, lecker... Ob ich mal eine probieren sollte?

Servus, ich bin's, der Bombi aus Wien! Außer mir wurden alle zu Mozartkügli!

Schließ Dich uns an, gemeinsam finden wir eine Lösung!

Schnitzel mit Pommes... überall nur Schnitzel mit Pommes!

Gesagt, getan. Zu dritt reisen die drei Freunde nach Deutschland weiter, in der Hoffnung, wenigstens dort normale Zustände vorzufinden. Doch...

Jetzt trinken wir erstmal einen!

Ja, wie?

Wir müssen herausfinden, warum sich alle Menschen in typische Landesspeisen verwandelt haben! Nur wie...

Laßt uns erstmal darüber schlafen. Los, wir gehen ins Schlafwagenabteil.

Oh ja!

Wie schön!

HUCH?!

Da seid Ihr ja endlich!

Ich bin Todojewski, das badende Kind mit dem Rettungsreifen auf der Birne! Hört mir zu...

Eine außerirdische Macht plant eine Invasion der Erde...

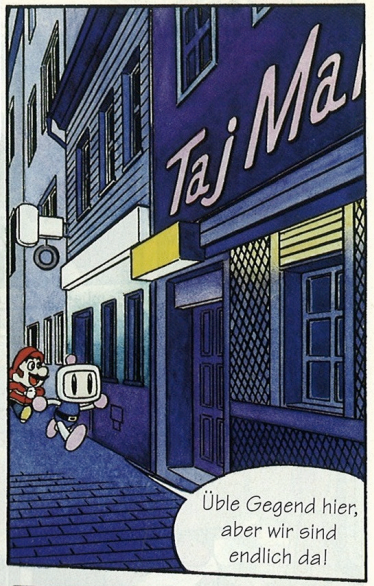
Bisher ist nur einer dieser Außerirdischen unter uns... in Menschengestalt!

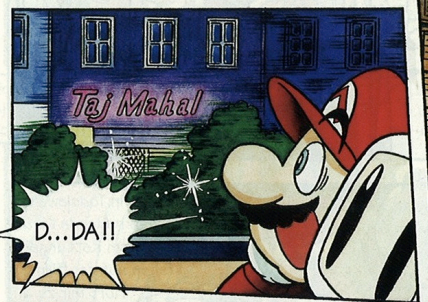
Der Typ gibt sich als Schlagersänger aus, nennt sich Heini und verbreitet überall seinen neuen Song „Holeró"! Jeder, der den Song hört, wird automatisch zur landestypischen Speise! Außer Euch...

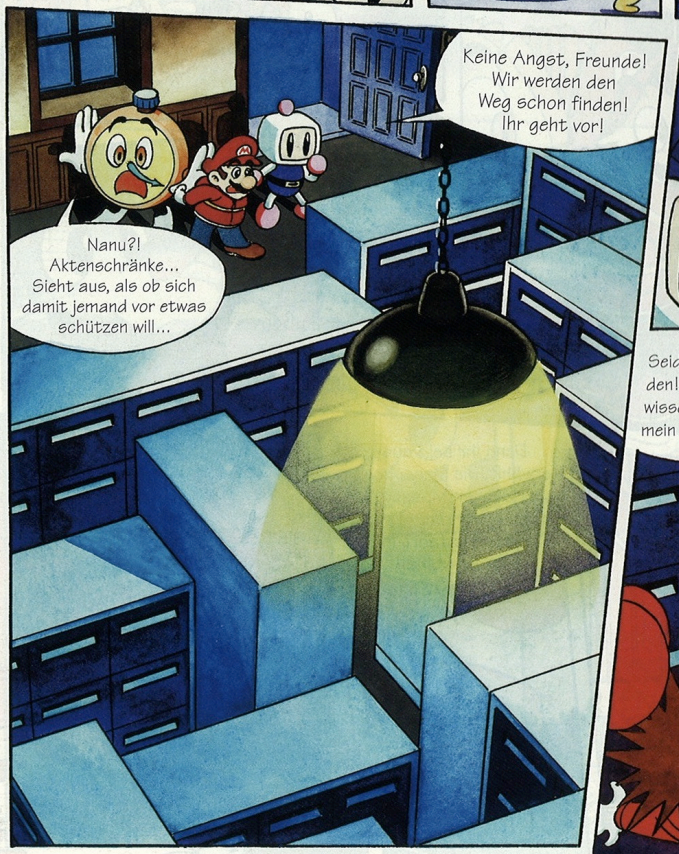
Denn Ihr seid auserwählt, die Menschheit vor diesem Monstrum zu bewahren. Alles weitere erfahrt Ihr im Taj Mahal!

PUFF!

Durch Zufall hat Mario ein indisches Restaurant mit Namen Taj Mahal entdeckt. Nicht in Indien, sondern im Herzen von Frankfurt. Umgeben von Schnitzeln und Pommes, machen sich die Freunde auf den Weg...







TRICKZONE

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

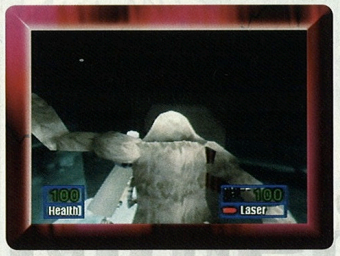
N64

Freunde, Storm Trooper, Landsleute!

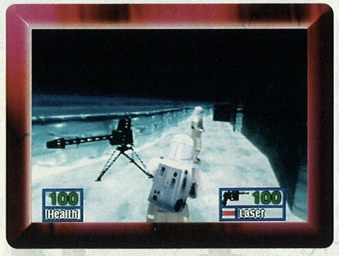
Wir haben einen galaktischen Trick für Euch, wie Ihr in die Rollen der Gegner in diesem atemberaubenden Abenteuer schlüpft.

Gebt dafür zu Beginn folgenden Namen ein: „-Wampa--Stompa". Achtet aber auf die Leerzeichen und schaltet die Groß-/Kleinbuchstaben mit L/R um! Wählt als Schwierigkeitsstufe „Medium" und pausiert das Spiel. Dadurch kommt Ihr ins Optionsmenü, wo Ihr die Controllerbelegung *Traditional* auswählt.

Um nun mit einem AT-ST zu spielen, müßt Ihr in der zweiten Mission des Levels Battle of Hoth gleichzeitig das digitale Steuerkreuz (nicht den Analog-Stick) nach links drücken und den rechten C-Knopf sowie anschließend das Steuerkreuz nach oben betätigen. Wechselt nun mit dem rechten C-Knopf die Perspektive, bis der AT-ST erscheint. Die Gegner könnt Ihr mit dem Steuerkreuz lenken bzw. angreifen, wenn Ihr nach oben oder unten drückt.



Spielt mit dem befreiten Wampa, indem Ihr die im Text angegebene Tastenfolge im zweiten Level eingebt.

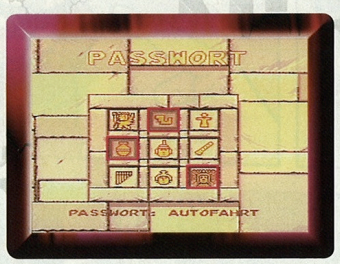


Den Storm Trooper erhaltet Ihr im zweiten Level auf die gleiche Weise, nur müßt Ihr dazu auf dem Steuerkreuz rechts drücken, den rechten C-Knopf betätigen und abschließend Steuerkreuz nach oben drücken.

TIM ★ SNES
DER SONNENTEMPEL

Paßwörter von Tom für Tim!

Hallo, Freunde der französischen Comic-Klassiker. Ich habe dieses Super Nintendo-Spiel erfolgreich gelöst und dachte mir, warum sollen nicht alle Tim und Struppi-Fans mit Hilfe meiner Paßwörter in höhere Stufen einsteigen? Also schnappte ich mir Stift und Papier, und schon war eine Briefsendung in Richtung Nintendo unterwegs. Und nun meine Paßwörter für Euch:



Das erste Paßwort gibt es nach dem Garten-Level.

Viel Spaß beim Ausprobieren wünscht Euch nicht Tim, sondern Tom (Thomas Sillmann) aus Aschaffenburg!

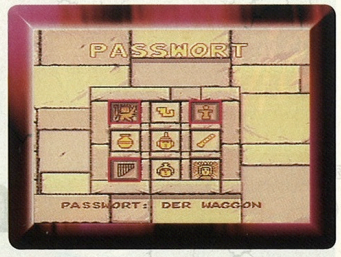
LYLATWARS

N64

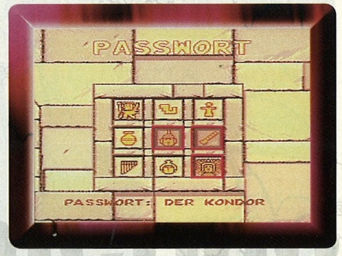
Medaillen-Flut

Euch ist bestimmt schon aufgefallen, daß Ihr nach erfolgreichem Abschluß der Mission auf einem Planeten noch mit einer Medaille belohnt werdet. Diese Auszeichnung erhaltet Ihr allerdings ausschließlich für ganz besondere Leistungen. Erstens müßt Ihr mit dem kompletten Star Fox-Team zum Planeten gelangen, und zweitens dürft Ihr während des Kampfes dort keinen Eurer Leute verlieren. Und damit nicht genug – Ihr müßt zusätzlich am Schluß des Levels noch eine bestimmte Mindestpunktzahl erreicht haben! Nachfolgend seht Ihr die erforderlichen Mindestpunktzahlen:

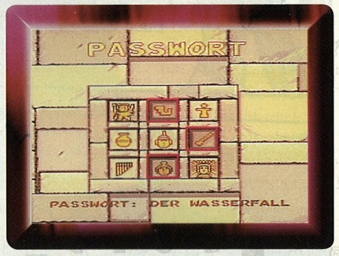
Aquas	– 150 Treffer	Titania	– 150 Treffer
Katina	– 150 Treffer	Corneria	– 150 Treffer
Sector Z	– 100 Treffer	Sector X	– 150 Treffer
Area 6	– 300 Treffer	Venom	– 200 Treffer
Macbeth	– 150 Treffer	Fortuna	– 50 Treffer
Solar	– 100 Treffer	Sector Y	– 150 Treffer
Bolse	– 150 Treffer	Zoness	– 250 Treffer
Meteo	– 200 Treffer		



Jetzt geht's im Waggon weiter.



Das Spiel besitzt 20 Level.



Die Paßwörter sind auf allen Schwierigkeitsgraden gleich.

So könnte Eure Planetenübersicht auch bald aussehen…

Habt Ihr dies geschafft, werdet Ihr mit einigen Überraschungen belohnt!!!

SUPER MARIO 64

N64

Der Trick mit der Kamera

Neulich habe ich einen Trick bei SUPER MARIO 64 herausgefunden, der alle Mario-Fans begeistern wird! Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß Ihr zwei Controller besitzt und mindestens 70 Sterne gesammelt habt, so daß Ihr Euch dem letzten Kampf mit Bowser stellen könnt. Schließt beide Controller an Eure Konsole an, bevor Ihr das Spiel SUPER MARIO 64 startet. Besiegt nun den letzten Endgegner im Abschnitt Bowsers Luftschloß, um den Abspann anzusehen. Sobald die Prinzessin aus dem Bild

herausschwebt, könnt Ihr nun den zweiten Controller schnappen und Euch mit dem Analog-Stick gezielt umsehen. Dies funktioniert übrigens auch später, wenn Ihr die kurzen Spielszenen der verschiedenen Abschnitte des Spiels gezeigt bekommt.

Ein Tip von Jonas Renzler, Rösrath

CLAY FIGHTER 63 1/3

N64

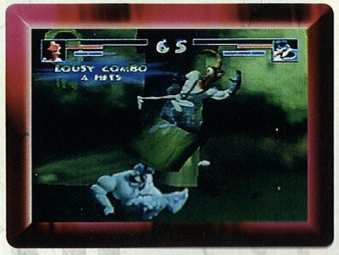
Haufenweise heftige Hiebe

In dem witzigen und abgedrehten Kampfsportspektakel CLAYFIGHTER 63 1/3 gibt es haufenweise Schlagkombinationen. Da der beliebte Earthworm Jim sich zu einem Gastauftritt bereit erklärt hat, stellen wir Euch hier seine Special Moves vor.

- Sprung mit erhobener Faust: Vorne, unten, vorne-unten + beliebiger Schlag.
- Schuß mit der Kanone: Unten, vorne-unten, vorne + beliebiger Schlag.
- Sturmattacke: 2 Sekunden nach hinten, vorne + beliebiger Schlag.
- Salto und Sprungkick: Unten, vorne-unten, vorne + beliebiger Kick.
- Rollattacke: Unten, unten + beliebiger Kick.

Die folgenden Super Special Moves benötigen mindestens ein Kästchen in der blauen Combo-Leiste:

Mega-Schuß:	Unten, vorne-unten, vorne, unten, vorne-unten, vorne + beliebiger Schlag.
Uppercut:	Unten, vorne-unten, vorne, unten, vorne-unten, vorne + beliebiger Kick.
Mega-Attacke:	Unten, hinten-unten, hinten, unten, hinten-unten, hinten + beliebiger Schlag.
Propeller:	Unten, hinten-unten, hinten, unten, hinten-unten, hinten + beliebiger Kick.



Übt die Moves am besten alleine im 2-Spieler-Modus.

NBA HANG TIME

N64

Straflos am Korb (und mehr…)

Auch schon mal genervt gewesen, wenn der Schiedsrichter schon wieder einen Eurer Spieler mit den Worten „Goal Tending!" rügt? Damit das straflos bleibt, müßt Ihr nur eine bestimmte Zahlenkombination im Tonight's Match-Up-Bildschirm einstellen. Diese Kombination und fünf weitere Nummerncodes wollen wir Euch hier verraten! (Wollt Ihr mehr als einen Code eingeben, so müssen sich zwei Spieler in einem Team befinden, und beide müssen die Codes eingeben. Spielt Ihr in verschiedenen Teams, muß jeder Spieler die gleiche Zahlenkombination eingegeben haben.)

9 – 3 – 7	Legales *Goal Tending*: Goal Tending wird nicht geahndet.
0 – 2 – 5	Mini-Spieler: Megastars ganz klein!
1 – 2 – 0	Schnelles Passen: Doppelpaß – ein Riesenspaß!
4 – 6 – 1	Unbegrenzter Turbo: Rennen, bis die Sohlen qualmen...
3 – 9 – 0	Kein Stoßen: Basketball – das körperlose Spiel.
5 – 5 – 2	Hypergeschwindigkeit: Schnelle Action auf dem Basketballfeld.

KLASSIK TIP

DIE SCHLÜMPFE

SNES

Schlumpfe sich wer kann…

…denn schließlich ist es Gurgelhals gelungen, einige der Schlümpfe in seine Gewalt zu bringen! Nun ist es an Euch, den Muskelschlumpf aus der Stadt zu schlumpfen und ihn auf die Fähnte des gräßlichen „Schlumpfnappers" anzusetzen. Doch selbst unser starker, furchtloser Muskelschlumpf wird schnell feststellen, daß er sich eine recht schwierige Aufgabe ausgeschlumpft hat. Deshalb findet Ihr hier einige Paßwörter, mit denen Ihr Euch in neue Regionen des Abenteuers vorwagen könnt.

Nach vier erfolgreich beendeten Levels erscheint die erste Schlumpfkombination.

Im Sumpf wurde die Riesenschlange besiegt.

Auf zur fröhlichen Schlittenfahrt!

Jeder Fan der niedlichen blauen Wesen weiß, daß sie klein genug sind, um auch in einen Game Boy Pocket zu passen. Deshalb wollen wir Euch auch die Paßwörter für dieses System nicht vorenthalten: Akt 5: PBSP
Akt 10: ZRMS

HOTLINE

Wie kann man die blauen Säulen in der 1. Stage der Welt „Green Garden“ zerstören?

N 64

Nun muß Bomberman nur noch nach links zur Bombentreppe laufen.

Um die blauen Säulen zu zerstören, benötigt Ihr das rote Bombensymbol. An dieses begehrte Power-Up gelangt man im 2. Abschnitt des Levels, wenn Ihr dort eine höhergelegene Warpzone verwendet. Um auf den hohen Absatz zu gelangen, müßt Ihr Euch eine Treppe aus Superbomben und kleinen Bomben bauen. Die Anordnung der Bomben seht Ihr im linken Screenshot.

Habt Ihr nun den neuen Abschnitt durch die Warpzone erreicht, müßt Ihr die drei gittertragenden Säulen zerstören, um an den Block mit dem roten Bombensymbol zu gelangen. Um die Bomben bis an die zu zerstörenden Säulen zu bringen, müßt Ihr die Bomben geschickt auf die im Wasser stehenden Steinsäulen werfen. Bei einem weiteren Wurf springen die Bomben dann bis auf die untere Ebene mit den drei gittertragenden Säulen. Habt Ihr die Bomben

Plaziert zunächst die drei Bomben auf der rechten Seite, um danach den Rest diagonal zu werfen.

so plaziert, wie auf dem rechten Screenshot gezeigt, müßt Ihr sie nur noch zünden, und schon ist die rote Bombe Euer!

Wie bekomme ich die magischen Codes?

DIDDY KONG RACING™

N64

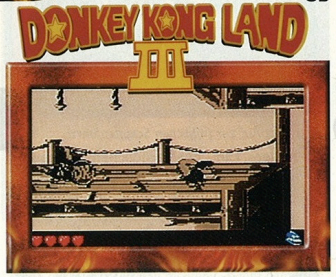
Erforscht dazu alle Welten und gewinnt die rasanten Wettfahrten, damit Ihr am Schluß dem bösen Wizpig begegnet. Seid Ihr bei seinem ersten Auftritt erfolgreich, so belohnt Euch zunächst ein schöner Abspann und an dessen Ende ein geheimnisvoller magischer Code. Im Optionsmenü gebt Ihr diesen Cheat ein; später könnt Ihr ihn beliebig an- oder ausschalten. Besiegt Wizpig erneut, um Eure Trickbibliothek auszuweiten. Für ganz Ungeduldige präsentieren wir hier bereits einige Codes für den Abenteuer-Modus:

JOINTVENTURE:	Spielt im Abenteuer-Modus zu zweit!
ARNOLD:	Die Charaktere sind größer (aber nicht stärker).
TEENYWEENIES:	Erlebt die Miniausgabe der Fahrer.
JUKEBOX:	Bei den Audio-Optionen findet Ihr ein Soundmenü.

Ihr könnt die Codes auch kombinieren.

Wie kann ich im Level 2–8 das erste und im Level 3–7 das zweite Bonusfass finden?

GB



Dieser Käfer ist der Schlüssel zum Erfolg!

Wenn Ihr Euch im Level Miller Instinct (2–8) befindet, müßt Ihr Euch zu dem Gegner mit der DK-Münze begeben. Fliegt nun mit Dixies Haarflugtechnik nach rechts in ein unsichtbares Bonusfaß. Dieses befindet sich rechts oberhalb des Kanonenfasses.

Im Abschnitt Tundra Blunda (3–7) ist das gesuchte Faß ebenfalls unsichtbar. Lauft vom Buchstaben K aus nach rechts, bis Ihr den ersten Pinguin erreicht, der in bestimmten Abständen aus seinem Loch springt. Geht nun weiter nach rechts, bis Ihr den nächsten Abgrund erreicht. Über dem Loch schwebt ein Käfer, den Ihr als Trampolin benutzen müßt, um von ihm nach links in das 2. Bonusfaß zu springen.

Fliegt an dieser Stelle nach rechts, um das Bonusfaß zu erreichen.

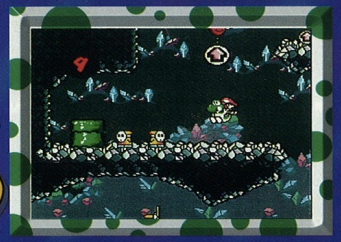
EINE NEUE WELT!

CLUB Nintendo® online

http://www.nintendo.de

CLASSICS

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

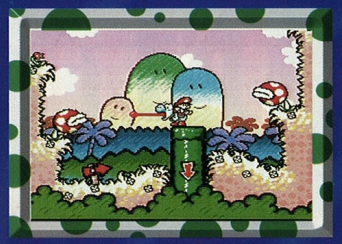


Babynapping leicht gemacht!

Die Handlung von Super Mario World 2 - Yoshi´s Island versetzt uns einige Jahre zurück. Kamek, seines Zeichens mutierter Magikoopa und professioneller Mieselauneverbreiter, hat Baby Mario und Baby Luigi entführen lassen. Durch einen glücklichen Zufall kann Baby Mario jedoch den Fängen der Babynapper entkommen und landet mitten unter den putzigen Yoshis. Der grüne Yoshi nimmt sich des Säuglings an und geleitet ihn, zusammen mit seinen Freunden, durch sechs zauberhafte und gigantische Welten, die in etliche Level unterteilt sind. Begleitet den kleinen Drachen und Baby Mario, rettet Luigi und setzt den bösen Magikoopa Kamek außer Gefecht!

Der grüne Psycho-Dino reitet wieder!

Für Furore sorgte der offizielle Super Mario World Nachfolger vor einiger Zeit nicht nur in der Fachpresse, sondern auch bei Videospiel-Cracks! Yoshi avancierte zu einem der beliebtesten Nintendo-Helden und bewies in seinem ersten Abenteuer, daß Meisterprogrammierer Shigeru Miyamoto wieder einmal genau den richtigen Riecher hatte, als er beschloß, einem kleinen, grünen Drachen die Hauptrolle in einem Videospiel zu geben. So ist es auch nicht verwunderlich, daß dieses Spiel in der Classic-Serie ein phänomenales Comeback feiert!



© 1995 Nintendo Co., Ltd.

CLASSICS

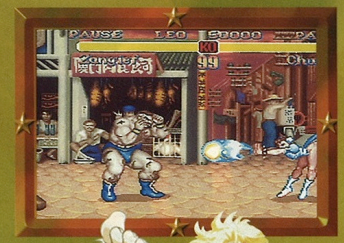
SUPER STREET FIGHTER II

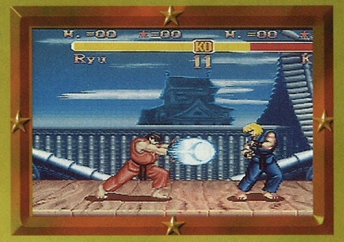
Get your Kicks with Kicks & Bashes!

14 Männer und zwei Frauen liefern sich in dem coolen Kampfspektakel SUPER STREET FIGHTER II wilde Hauereien um die Meisterschaft. Im Super Battle-Modus kämpft Ihr allein gegen Eure Herausforderer, im Vs.-Battle-Modus könnt Ihr zu zweit gegeneinander fighten, und außerdem gibt es noch einen Group-Battle (für zwei Mannschaften) sowie den Tournament-Battle. Damit kann man an langen Winterabenden heiße Faust- und Fußkämpfe ausfechten – Stunde um Stunde und Runde um Runde!

Der Kämpfer-Kult

Der absolute Kult-Klassiker für das Super Nintendo hat auch nach einiger Zeit nichts, aber auch wirklich gar nichts von seinem Reiz und seiner Originalität eingebüßt: Mit SUPER STREET FIGHTER II könnt Ihr Euch auch immer noch und immer wieder viele Stunden kämpfend vor dem Fernsehschirm vergnügen. Da hagelt es Schläge und Kicks ohne Ende, bis am Schluß der Champion unter den knallharten Burschen ermittelt ist. Und auch die beiden Kämpferinnen lassen sich nicht die Butter vom Brot nehmen!

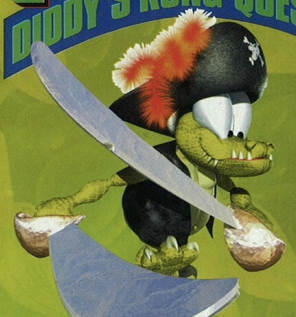




© CAPCOM CO., LTD. All rights reserved.

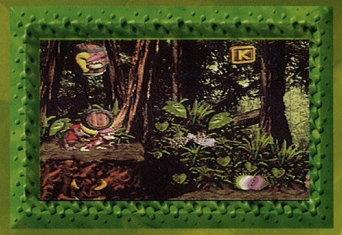
CLASSICS

DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST



Im Dschungel sind die Affen los!

Für neue Maßstäbe in der Welt der Videospiele sorgten die Donkey Kong-Abenteuer für das Super Nintendo. Die Programmierer von Rare hatten klare Vorstellungen, wie die technischen Möglichkeiten einer Konsole zu nutzen seien. So zögerten sie nicht lange und griffen für Diddy´s Kong Quest, den zweiten Teil der Kong-Spiele, in die Trickkiste. Dank der ACM-(Advanced Computer Modelling)Technik wurden die realistischsten 3-D-Grafiken auf den Bildschirm gezaubert, die man bis dato bestaunen konnte.



Innovationen und Spielspaß

Diddy´s Kong Quest knüpft nahtlos an Donkey Kong Country an. Die hübsche Dixie begleitet Diddy in seinem ersten eigenen Spiel durch zahlreiche Welten. Sie müssen ihren entführten Freund Donkey aus den Klauen des irren King K. Rool befreien. Natürlich werden sie dabei von zahlreichen Dschungelfreunden unterstützt. Neu an diesem Spiel, im Vergleich zu DKC, sind auch die coolen Bonuslevel. In Swankys Goldgrube könnt Ihr zum Beispiel an einem Quiz teilnehmen, und in der Kong-Schule dürft Ihr Euer Spiel abspeichern.

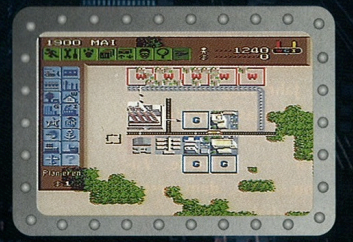
© 1995 NINTENDO. GAME BY RARE. © 1995 NCL.

CLASSICS

SIM CITY

Bürger und Meister!

Ihr übernehmt bei Sim City den Part des Bürgermeisters. Von der Planung des Stadtbildes bis zum eigentlichen Bau bleibt Euch nicht viel Zeit. Die Bürger stürmen schon in die Metropole. Sie brauchen Arbeitsplätze, Wohnungen, Freizeitanlagen und, und, und... Eine durchdachte Infrastruktur muß erschaffen, Stromleitungen und ein Schienennetz müssen gelegt werden. Schulen, Bibliotheken, Kraftwerke, Häfen und Flughäfen müssen so schnell wie möglich entstehen. Also, krempelt die Ärmel hoch und ran an die Arbeit. Wer ein guter Bürgermeister werden will, der muß mit vollem Einsatz dabei sein.

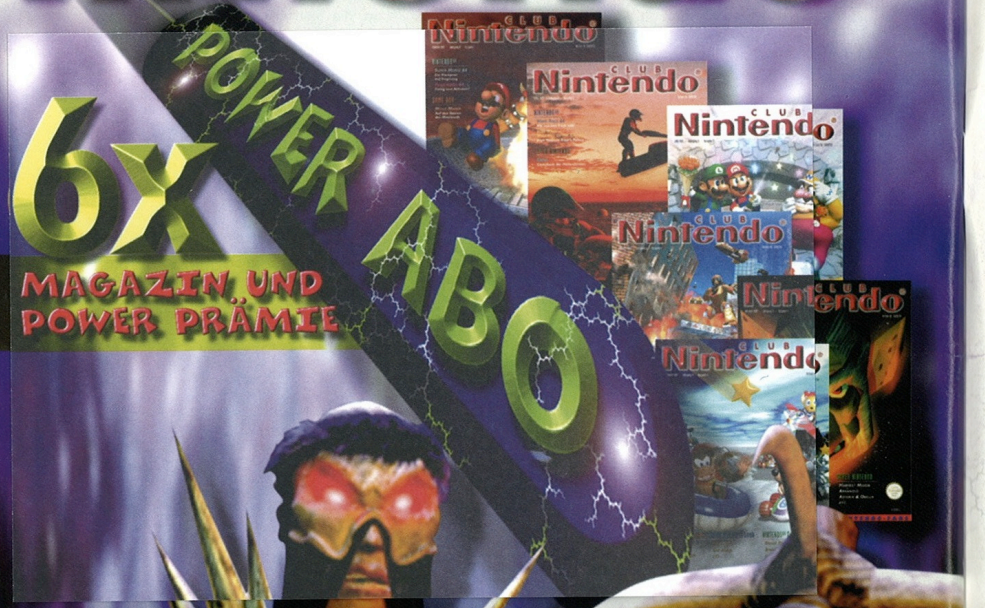


Die Mutter aller Simulationen!

Wenn sich auf den Straßen Eurer Heimatstadt kein Mensch mehr befindet, der Verkehr zum Stillstand gekommen ist und draußen nur noch leise der Wind pfeift, dann habt Ihr nicht etwa einen Zeitquantensprung gemacht und befindet Euch in einer anderen Dimension, sondern Sim City beschäftigt die Nachbarschaft. Das Spiel treibt den Suchtfaktor auf Höchstkonsum. Hat man erst einmal angefangen eine Stadt zu erschaffen, kann man sich nur schwer wieder vom Super Nintendo lösen.

™ and © 1989 Maxis Software, © 1991 Nintendo © 1992 Nintendo Co., Ltd.

CLUB Nintendo®



Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten erhaltet Ihr ein Jahr lang alle zwei Monate das druckfrische Club Nintendo Magazin direkt nach Hause. Zusammen mit dem ersten Heft erhaltet Ihr die einmalige und obercoole „Power Prämie". Dabei handelt es sich um einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es ausschließlich als Bestandteil des Power Abos gibt. Selbstverständlich ist er im Abonnementpreis enthalten.

Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo. Wenige Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures Abonnements zusammen mit der Club Nintendo „Power Prämie". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die unschlagbare „Power Prämie". Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

Das Club Nintendo „Power Abo" gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

YOSHISKOP

WIDDER (21. 3. – 20. 4.)

Bekanntlich will der Widder immer mit dem Kopf durch die Wand. Dies kann auf Dauer äußerst schmerzhaft werden. Während eines Duells gegen einen großen Endgegner erweist sich diese Eigenschaft aber als besonders hilfreich: Hier werden nämlich Hartnäckigkeit und Stehvermögen dringend gebraucht.

STIER (21. 4. – 20. 5.)

Stiere sind gesellige Menschen, die am liebsten immer die Bude voll haben. Akribisch organisieren sie große Zockerpartys und stehen beim Händler Schlange, wenn ein neues Vier-Spieler-Game erscheint. Der eingebaute Vier-Spieler-Adapter des Nintendo64 ist für Stiere *die* Erfindung des Jahrhunderts.

ZWILLINGE (21. 5. – 21. 6.)

Sie sind so vielseitig, daß sie immer alles auf einmal machen möchten. Doch ihre Vielseitigkeit bedeutet auch, daß Zwillinge manchmal Schwierigkeiten beim Entscheiden haben. „Lauf ich jetzt nach links, oder doch lieber nach rechts? Ich könnte aber auch nach oben oder unten laufen!" – das sind typische Entscheidungsprobleme der Zwillinge bei Rollen- oder Abenteuerspielen.

KREBS (22. 6. – 27. 7.)

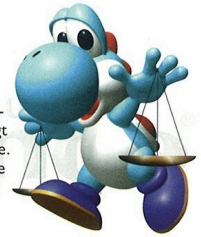
Der Krebs leidet unter dem „Mutter Teresa"-Syndrom. Immer hilfsbereit, sehr empfindsam und mit einem ausgeprägten Mutterinstinkt ausgestattet, spielt er stundenlang YOSHI'S ISLAND oder YOSHI'S STORY, um sicher zu gehen, daß die Yoshi-Babys oder Baby-Mario sicher ans Ziel kommen.

LÖWE (23. 7. – 23. 8.)

Zielstrebig greifen die machtorientierten Löwen zu Spielen, in denen sie die Führung übernehmen können. Rollenspiele und Action-Adventures, aber auch Prügelspiele, gehören zu ihren Favoriten. Brüllend lachen sie, wenn Gegner von ihren gesteuerten Helden auseinandergebröselt werden.

JUNGFRAU (24. 8. – 23. 9.)

Das Sternbild der Jungfrau steht für Fleiß und Perfektionismus. Schon manche Jungfrau entschied sich für einen kurzen Abstecher in die Welt des Game Boys. Ein bevorzugtes Spiel der Jungfrauen ist zum Beispiel der Disney-Hit ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU.



WAAGE (24. 9. – 23. 10.)

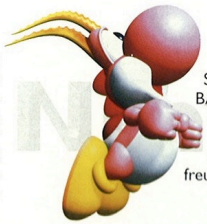
Waagen sind sehr harmoniebedürftige Menschen. Daher sind Spiele, in denen sie genötigt werden zu kämpfen, nicht das Richtige für sie. Von ihnen werden eher kontemplative Spiele wie PILOTWINGS 64 oder HARVEST MOON bevorzugt.

SKORPION (24. 10. – 22. 11.)

Düster, leicht dämonisch und etwas okkult angehaucht, so haben's die Skorpione am liebsten. Gut in die Lieblingsdecke eingemummelt, (es könnte ja doch etwas zu gruselig werden...) spielen Skorpione bevorzugt SUPER CASTLEVANIA IV, ZOMBIES, SUPER GHOULS'N'GHOSTS oder ADDAMS FAMILY.

SCHÜTZE (23. 11. – 21. 12.)

Grüblerisch geben sich die Schützen. In allem versuchen sie, einen Sinn zu entdecken. So sind dann auch Sprüche wie: „Hmm, wieso bin ich jetzt von der Plattform abgeschmiert?" oder „Huch, ist dieser Endgegner wirklich zu besiegen, oder will mich hier jemand veräppeln?" keine Seltenheit.



STEINBOCK (22. 12. – 20. 1.)

Als extrem widerstandsfähig zeigen sich die Steinböcke. Auch nach dem 40. Versuch, BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS mit nur einem Leben durchzuspielen, geben sie die Hoffnung nicht auf. Ganz im Gegenteil: Sie beginnen dann übers ganze Gesicht zu lächeln und freuen sich auf diese besondere Herausforderung.

WASSERMANN (21. 1. – 19. 2.)

Wassermänner sind kleine Revoluzzer und lieben Veränderungen. Oft sieht man sie an Fenstern stehen und über neue Ideen nachdenken. Dann wird die Idee in die Tat umgesetzt, um einige Tage später wieder verändert zu werden. Am liebsten spielen Wassermänner kurze Spiele, damit sie nach Beenden der Aufgaben gleich wieder das nächste Spiel in Angriff nehmen können.

FISCHE (20. 02. – 20. 3.)

Fische sind äußerst friedfertige Menschen, die das Tagträumen lieben. Kein Wunder also, daß sie sich für Abenteuer- oder Rollenspiele interessieren und sich gerne in fremde Welten entführen lassen. Auch so coole Spiele wie KIRBY'S DREAM LAND oder DIE SCHLÜMPFE IM ALPTRAUMLAND gehören zu den absoluten Favoriten der Fische.

JETZT GEHT'S RUND!

Mit deutschem Bildschirmtext

DIDDY KONG RACING™*

Diddy Kong Racing™*: Über die Wellen geht's mit dem Luftkissenboot, durch die Lüfte per Flugzeug, und am Boden bleibst Du mit dem Auto. Unglaubliche 3-D-Grafiken. Aufregende Abenteuer. Rasante Wettrennen. Halt Dich gut fest – das Rumble Pak™(1) läßt Dich spüren, was Du spielst. Mach' Dich auf den Weg, denn nur Du kannst das verzauberte Königreich befreien! Diddy Kong Racing™*. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64!

Nintendo

The New Dimension of Fun

NINTENDO 64

*Trademark of Nintendo. © 1997 Rare. Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo. TM, ® and are trademarks of Nintendo. Published by Rare. (1) separat erhältlich